NUMERO 17

www.playersmagazine.it

PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · TECH




Players, ora compatibile con il portariviste
Scopri come ordinare la tua copia su www.playersmagazine.it
LETTERATURA



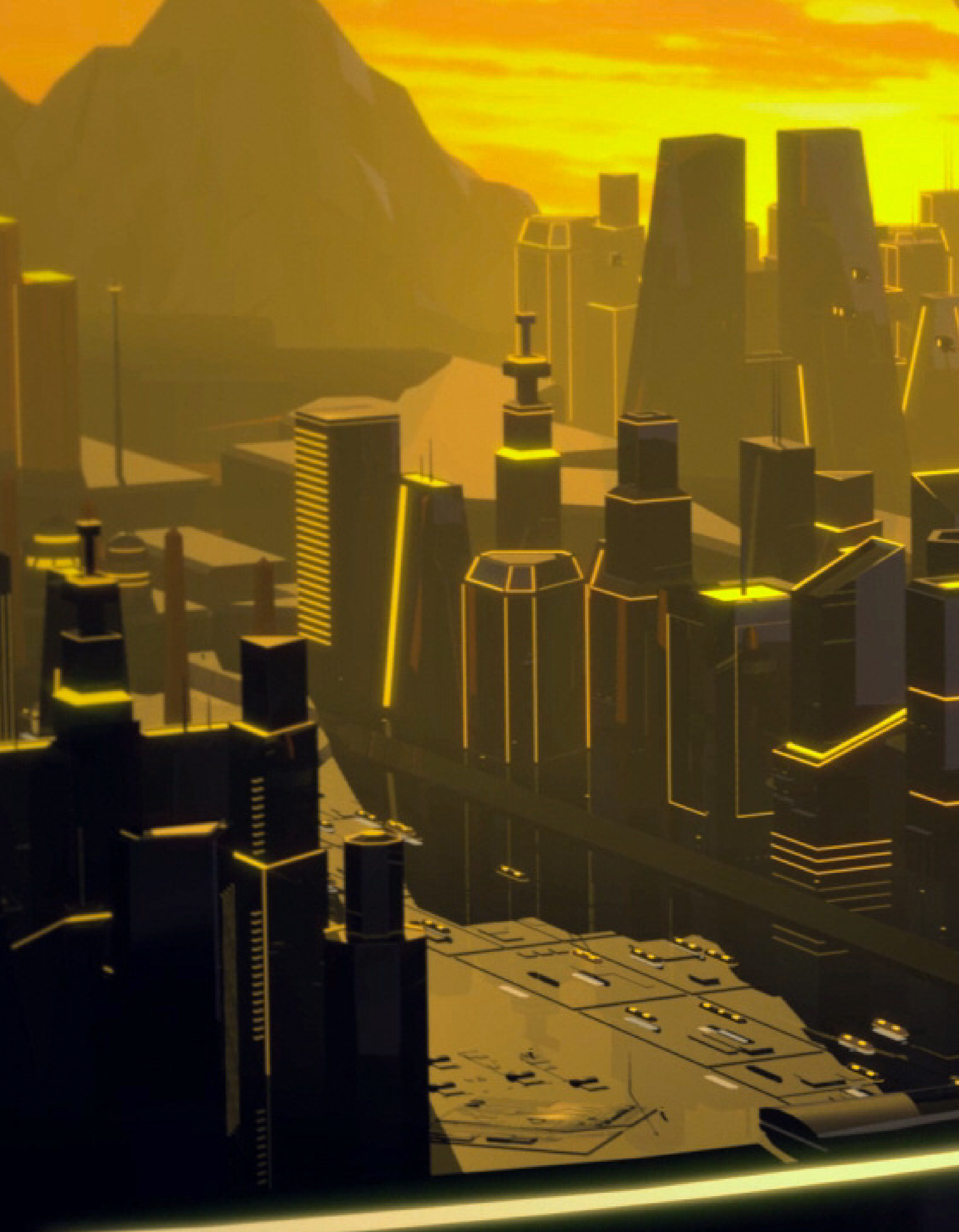


Se le sfumature ti scandalizzano non hai ancora letto HENRY MILLER

UNIVERSALE
ECONOMICA
FELTRINELLI











ISSUE SEVENTEEN



PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA
Eolo Perfido

PROGETTO GRAFICO
Federico Rescaldani
Cristina Lanzi
Eugenio Laino
Matteo Ferrara
Gianluca Corcione
Elodie Maulucci

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Giovanni Quaglia

AREA WEB
Luca Tenneriello

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti, Emilio Bellu, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Piero Ciccioli, Dario Oropallo, Marco Passarello, Matteo Del Bo, Claudio Magistrelli, Leonardo Ruffin, Cristina Lanzi, Eugenio Laino, Matteo Ferrara, Gianluca Corcione, Elodie Maulucci

HANNO COLLABORATO
Mauro Zucconi, ITHINKP.! aka Panfilia, Jessica De Giudici, Fiaba di Martino, Matteo Bittanti, Marco Andreoletti

SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO & PUBBLICITÀ
info@playersmagazine.it

ESPLOSIONE DI COLORI

di Andrea Chirichelli

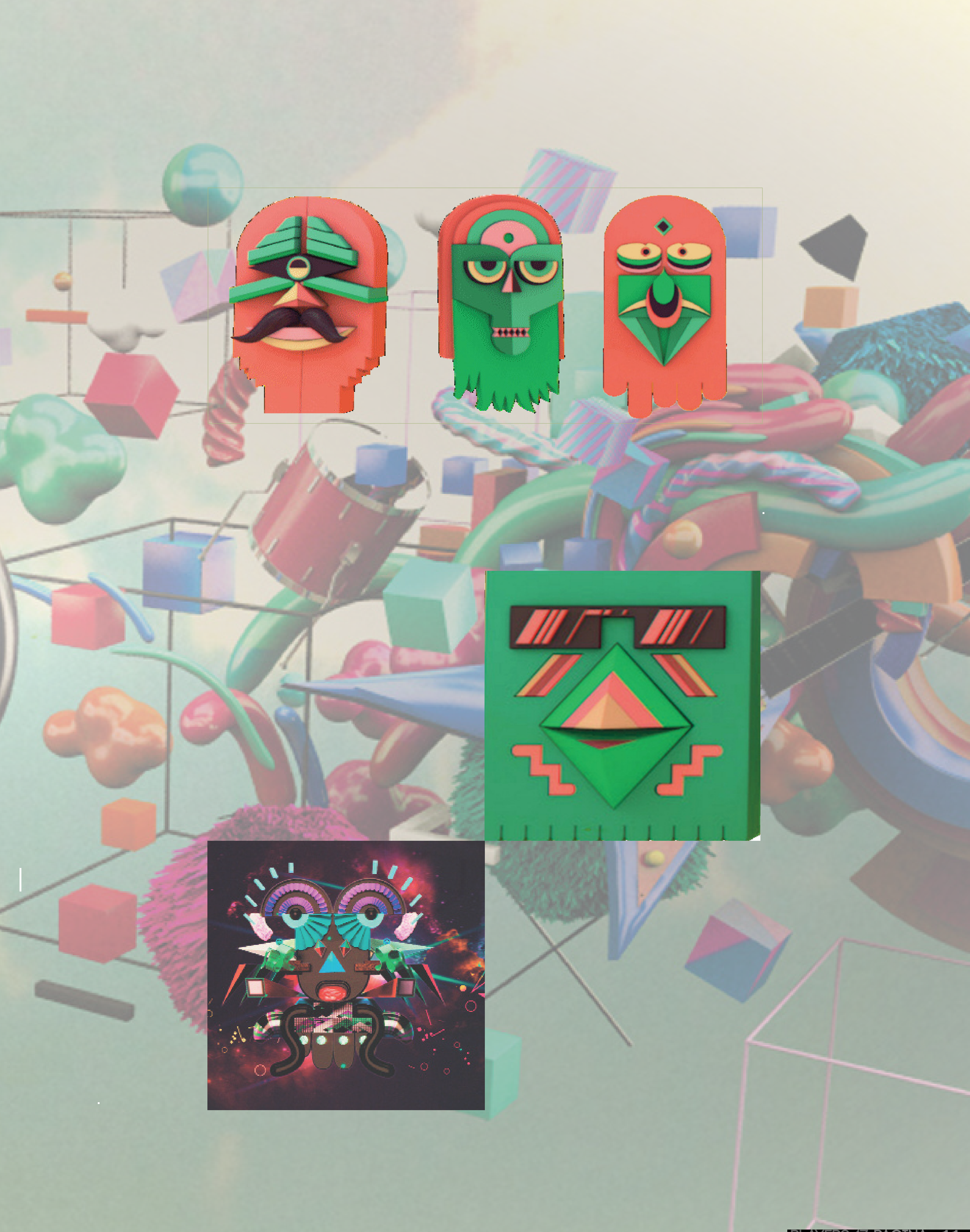


2VEINTE

2veinte non è una singola persona ma uno studio di design e grafica ubicato a Buenos Aires in Argentina, operativo dal 2007.

Lavora principalmente per i settori della pubblicità, della televisione e delle agenzie di comunicazione (le realtà sudamericane stanno diventando più importanti di quelle americane). Tra i loro clienti si possono annoverare MTV, Nickelodeon, VH1, Simon & Schuster, UTV Action, Viva UK, Sony Spin, Coca Cola, AXN, Cinecanal, Tr3s, TyC Sports e FoxRetro.

Il loro sito è http://www.2veinte.com.ar/















Disney
XD




ON
OFF



ITHINKP.! *aka* Panfilia
Graphic Designer
http://www.ithinkpworld.com/

SUPERSTIZIONI

MAURO ZUCCONI

Mia madre era molto superstiziosa, adesso non lo è più, e la parte interessante è che sono stato io a farle passare la sua superstiziosità, lei che era superstiziosa da sempre, da bambina, quando, per farle passare l'insonnia, sua madre e sua zia le avevano preso il letto, l'avevano portato nel cortile sul retro e gli avevano dato fuoco.

Allora mia madre era una di quelle persone che si impongono di fare determinate cose in un determinato ordine per far sì che tutto vada bene. Persone che, da quel poco che ne so – ma in fondo anch'io in un certo senso sono così –, non riescono a tollerare di essere in balia del caso o, ancora peggio, credono in forze maligne che, se non si proteggono adeguatamente, per qualche ragione vogliono distruggerle.

Non ho mai indagato quali fossero queste determinate cose da fare in un determinato ordine che mia madre faceva per proteggersi dalla volontà di distruzione della sua personale entità maligna, non abbiamo mai approfondito l'argomento e anzi, non fosse stato per certi suoi comportamenti bizzarri che hanno attirato la mia attenzione, non me ne sarei nemmeno accorto. Però, insomma, cose come: essere l'ultima a uscire di casa, stendere i panni in una certa sequenza e così via. Adesso che ci penso, molte volte non riesco a spiegarmi le reali motivazioni che stanno dietro ai comportamenti di mia madre. Io riesco a percepire in maniera netta quando lei sta mentendo, quando mi sta dicendo che non vuole fare una cosa per un motivo, anche se in realtà è chiaro che non la vuole fare per un altro, oppure riesco a percepire quando non vuole fare una cosa ma non vuole ammettere di non volerla fare, si sente insomma che ha delle motivazioni e ho sempre pensato che fossero delle preferenze e ho cercato di farle capire che lei queste preferenze poteva dirle liberamente, le ho sempre detto che mi irritava non tanto il fatto che non volesse fare una cosa, quanto il fatto che non volesse ammettere di non volerla fare o che non volesse dire la vera ragione, il vero motivo per cui non voleva farla, e mi sono sempre lasciato irritare moltissimo dal suo negare, dal suo nascondere le sue reali motivazioni e i suoi reali desideri, e non ho mai capito perché diavolo si comportasse in una maniera così irritante, finché poi, sì, poi ho cominciato a pensare che il motivo poteva essere il fatto di essere dominata dalla superstizione, di essere dominata dalla superstizione e di vergognarsene e, dunque, di non volerlo ammettere.

Comunque, a sentirla, un giorno questa superstizione è passata, e, come ho detto, la parte più interessante, almeno per me, è che sono stato io a fargliela passare, e questo fatto mi ha impressionato molto, perché io ho sempre pensato che fosse molto difficile se non impossibile guarire da una deviazione mentale quale certamente è la superstizione, l'essere superstiziosi, ho sempre pensato che ci volesse perlomeno uno psichiatra, ma che in generale la persona superstiziosa non abbia la minima intenzione di andare da uno psichiatra per farsi togliere la sua superstiziosità, perché naturalmente quest'ultima le permette nientemeno che di controllare il mondo, controllare il mondo è il sogno di ogni essere umano e la persona superstiziosa riesce a farlo, ha l'illusione di poterlo fare e dunque è convinta di poterlo fare e dunque lo fa, se tocco questo oggetto quattro volte non mi verrà il cancro, pensa, se accendo e spengo e accendo e spengo e accendo e spengo la luce in soggiorno prima di uscire di casa non mi verrà il cancro, si ripete, e se il cancro effettivamente poi non le viene allora la superstizione ha funzionato e, ogni giorno in cui il cancro non le viene, la superstizione oltre ad aver funzionato si rafforza e diventa più radicata, sempre più radicata e quindi difficile da estirpare, e se invece il cancro le viene allora non è che si sia rivelata inutile, un comportamento folle e inutile frutto di una mente deviata e irrazionale e malata, ma, pensa la persona superstiziosa di fronte al fallimento della sua superstizione, forse è stata eseguita male, oppure non era la superstizione giusta oppure comunque ormai chi se ne frega, visto che tanto tra poco non ce ne sarà più bisogno e a dire il vero non ci sarà più nemmeno il cervello che ora lo sta pensando.

Ma se uno è superstizioso per settant'anni e in questo modo si difende dal cancro per settant'anni e il cancro gli viene solo dopo i settant'anni di superstizione, beh, fino a settant'anni quella persona

non avrà la minima intenzione di andare da uno psichiatra che la privi della sua capacità di difendersi dal cancro toccando quattro volte l'angolo di un tavolo o accendendo e spegnendo quattro o cinque volte la luce del soggiorno, in effetti è un sistema preventivo molto più semplice e molto più comodo e certamente molto meno disgustoso di mangiarsi carote e broccoli crudi o bolliti, a voler guardare. E così per mia madre, penso.

Ma poi un giorno siamo a tavola e stiamo parlando per qualche motivo di superstizione e dell'essere superstiziosi e mia madre se ne viene fuori dicendo "io ero molto superstiziosa ma adesso non lo sono più e questo grazie a te", e io rimango sbalordito, perché, primo, non sapevo che mia madre fosse superstiziosa a un livello tale da, come subito dopo mi ha detto, impiegare un'ora a stendere i panni perché convinta che il modo in cui stendeva i panni poteva determinare la salvezza o la distruzione della sua famiglia e della sua vita, e poi perché, secondo, sono riuscito a fare una cosa così bella e difficile e di cui certamente potrei andare fiero per il resto della mia vita, cioè guarire mia madre dalla superstizione. E neanche me ne sono accorto, non mi sono accorto neanche di averci provato, le dico.

"Ma eri superstiziosa?", le chiedo, e qui lei mi rivela che in effetti era molto superstiziosa, così superstiziosa da impiegare per l'appunto anche un'ora a stendere i panni in cortile, perché incapace di liberarsi della convinzione o del sospetto che il modo in cui avrebbe steso i panni avrebbe anche determinato la salvezza o la distruzione della sua famiglia e della sua vita, e questa rivelazione che mia madre a un certo punto ha deciso di farmi mi ha sconvolto, perché io ho un ricordo molto nitido di mia madre in cortile che stende i panni, è direi un'immagine tipica della mia giovinezza, del periodo in cui vivevo con i miei genitori e insomma del periodo non necessariamente più felice della mia vita ma del periodo nel quale mi sono sentito più al sicuro e più al riparo dall'ansia e dall'angoscia esistenziali, non saprei come altrimenti chiamarle, e quest'immagine di mia madre in cortile impegnata a stendere i panni, mia madre in cortile che serenamente stende i panni, al pari dell'immagine di mio padre in officina che serenamente monta i suoi infissi, è per me una delle immagini che meglio rappresentano la quiete e la tranquillità e la felicità famigliari, e adesso mi sconvolge pensare che quella donna, che in qualche modo era il simbolo e il guardiano della mia tranquillità, quella donna che con la sua tranquillità era il simbolo e il guardiano della mia, adesso mi sconvolge pensare che in realtà, mentre era fuori, da sola, in silenzio, che serenamente stendeva i panni in cortile, in realtà era tormentata dal pensiero che terribili disgrazie potessero abbattersi sulla nostra famiglia, mi sconvolge pensare questo, che mia madre fosse una persona tormentata, quando io ho sempre pensato che fosse una persona felice, perché questa sua felicità, questa sua evidente e incrollabile felicità mi ha sempre garantito una evidente e incrollabile felicità, una fiducia nei confronti della vita e del futuro, e ora scopro che mia madre in realtà stava difendendo me, la sua famiglia e la sua vita da terribili sciagure escogitando personali e oggettivamente folli disposizioni degli oggetti, o sequenze di azioni da ripetere alla nausea, e prigionie di procedimenti simmetrici, tutto questo affollava la sua mente quando io pensavo che nella sua mente ci fossero soltanto il pensiero di quello che stava facendo – stendere i panni – e la semplice convinzione del perché lo stesse facendo – i panni erano bagnati e dovevano asciugare prima di essere stirati, poi indossati e poi lavati di nuovo – e nient'altro.

Dopo questa confessione, però, mia madre mi dice che, grazie a me, dalla superstizione è guarita. Io di questo fatto prodigioso non ho alcun ricordo, ma quando le dico "e come?" e lei comincia a dirmi come, nella mia mente si evoca in effetti un'immagine, una vaga sembianza di una situazione, una situazione che a poco a poco mi torna in mente, e allora sì, quando lei mi dice che una volta io, vedendo che lei aveva corretto la disposizione delle posate sul tavolo dal momento che queste posate formavano una croce e che lei, come tutti abbiamo sempre saputo, le croci le odiava, le avevo detto, sapendo della sua forte religiosità e della sua fede in Dio e pensando che questa potesse essere una buona osservazione da fare ma senza pensare di ottenere un effetto così strabiliante e istantaneo, le avevo detto "mamma, devi scegliere: o credi in Dio o credi nella supersti-


4
5
13
ON
OFF
MOM

zione", quando lei mi dice questo io in effetti mi ricordo di averglielo detto, quanti anni saranno passati?, mi chiedo, forse dieci o quindici, e ora mi sembra straordinario il fatto che una frase detta così, tanto per dire una cosa arguta o per mettere in contraddizione una persona che da un lato aveva fede nella volontà del Signore e dall'altro cercava di procurarsi uno scudo o una protezione dalle sciagure manipolando l'interruttore di casa, abbia potuto ottenere un simile risultato, un risultato che nemmeno uno psichiatra forse avrebbe raggiunto, e mi rincuora l'idea di aver curato mia madre da un simile morbo, di averla liberata dalla sua prigionia e dal suo tormento, mi fa sentire bene e mi fa sentire realizzato aver dato a mia madre un simile beneficio, questo magari non ci rimette in pari ma se non altro io sono servito a qualcosa, lei mi ha messo al mondo e io sono riuscito a guarirla da una disturbo mentale che la condizionava e che la angosciava, ma quasi non faccio in tempo a compiacermi di questo risultato, che subito un pensiero mi viene in mente, e cioè che se c'era una cosa che non riuscivo a spiegarmi di mia madre, una cosa che non riuscivo a spiegarmi e che alla fine mi ero spiegato semplicemente attribuendola all'età, all'avanzare dell'età e all'avvicinarsi alla morte, era la sua crescente religiosità, il fatto che la sua normale religiosità negli ultimi anni fosse cresciuta in modo esponenziale e, dal mio punto di vista, essendo io ateo e, per quanto possibile, razionale e non-metafisico, grottesco, da qualche anno a questa parte mia madre è diventata sempre più religiosa, ha cominciato a fare cose che prima non faceva, ha riempito la casa di crocifissi, di immagini sante, di madonne e di statuette piene di pozioni miracolose, ha cominciato ad andare a messa più frequentemente, a guardare la messa alla televisione, ad ascoltare la radio dove dicono tutto il giorno le preghiere, ha cominciato lei stessa a dire le preghiere, mi ricordo una volta di essere entrato in una stanza e di averla trovata in piedi appoggiata a un tavolino e rivolta in pratica verso un muro spoglio e di averla sentita borbottare qualcosa, di avere avuto l'impressione, entrando all'improvviso, che fosse lì a borbottare, e nella mia ingenuità e nella mia visione poco realistica della realtà, non mi è venuto da pensare "ma certo, sta pregando", non mi è venuto da pensare niente, a dire il vero, e soltanto dopo ho capito che cosa stesse facendo lì rivolta a quel muro, solo dopo mi sono reso conto che la sua religiosità stava crescendo a dismisura, e così la sua suscettibilità rispetto a questo argomento, il suo non tollerare più le mie battute su questo argomento, cosa che prima invece tollerava piuttosto bene, da un po' di anni lei non tollera più che io scherzi su Dio e sulla religione, e questo cambiamento, questa maggiore suscettibilità, così come i viaggi a scopo religioso e i suoi pellegrinaggi nei santuari e le sue nuove frequentazioni e certi suoi discorsi dall'aria profetica e leggermente invasata, io tutto questo l'avevo attribuito all'avanzare dell'età, e non me ne preoccupavo, ma nel momento in cui lei mi ha detto che era "guarita" dalla superstizione, nel momento in cui mi ha rivelato il modo in cui è guarita dalla superstizione, e cioè grazie alla mia frase "devi scegliere: o credi in Dio o nella superstizione", in quel preciso momento io, che di solito ci metto un po' a capire le cose, a uscire dalla mia visione poco realistica della realtà, in quel momento, dicevo, ho capito subito che cosa era successo, perché in un attimo tutto è andato al suo posto, tutto spiegava tutto, mia madre che era patologicamente superstiziosa e che poi improvvisamente ha smesso di esserlo e che, nel frattempo, ha avuto un'escalation mistica e fideistica, e allora ecco dov'è finita la superstizione, ho pensato, ecco che cosa ho fatto realmente, non l'ho guarita dalla superstizione, cosa che di fatto, per i motivi accennati sopra, non ritengo possibile, ma ho solo contribuito a convogliare la superstizione pagana in quella religiosa, ho semplicemente suggerito al suo cervello come risolvere un conflitto tra due differenti divinità, e da questa risoluzione di questo conflitto è uscita una religiosità, una superstizione, dal mio punto di vista, ancora più forte, ancora più radicale e ancora più difficile da estirpare, e mia madre è diventata ancora più convinta e più testarda e più chiusa nel suo mondo dove, rispettando le sue regole, riesce a gestire in qualche modo il suo tormento, e a me non resta altro che la consolazione di aver finalmente un quadro più chiaro di come stanno le cose e di come sono state le cose ai tempi in cui guardavo mia madre stendere i panni in cortile e pensavo che, a differenza di tutti, noi eravamo una famiglia perfettamente serena e razionale.


VOTE FOR ME
AMEN



tron

REGISTA
STEVEN LISBERGER
SCENEGGIATORI
STEVEN LISBERGER, BONNIE MACBIRD
PRODUTTORI
WALT DISNEY PRODUCTIONS, LISBERGER/KUSHNER
ATTORI
JEFF BRIDGES, BRUCE BOXLEITNER, DAVID WARNER
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

RIVOLUZIONE *digitale*



di Dario Oropallo

Nel 1976 Steven Lisberger, un regista di cartoni animati per la sua società omonima, vide un reel d'esempio e potè provare una copia di Pong su un computer del MAGI (Mathematical Application Group, Inc.). "Negli anni '70 molti utilizzavano la backlit animation. Pensai a cosa sarebbe successo se avessi creato questo personaggio formato da linee di neon, il guerriero Tron. Vedendo Pong dissi: bene, questa è la sua arena. Nel frattempo ero interessato alle prime forme di animazione realizzata al computer che avevo visto [...], avevo incontrato alcuni dei programmatori che ci lavoravano. Loro mi diedero grande ispirazione, dato che credevano fermamente in questo nuovo mondo". Queste le parole con cui Lisberger spiega la scelta di realizzare un film che mostrasse questa nuova frontiera al grande pubblico: con il socio Donald Kushner allestì uno studio d'animazione in cui creare *Tron*, inizialmente immaginato come un film d'animazione con alcune sequenze live-action. La preparazione di questa "versione beta" costò trecento mila dollari, e aveva assicurato una somma di circa cinque milioni d'investimenti privati quando giunse a un punto morto. A questo punto Lisberger e Kushner decisero di presentare storyboard ed esempi generati al computer a svariate major hollywoodiane tra le quali c'era la Walt Disney Productions: l'accoglienza, ricorda Kushner, non fu particolarmente calorosa perché "era un affronto al centro operativo, il dipartimento d'animazione. Ci vedevano come il germe dall'esterno. [...] La Disney è un gruppo chiuso".

La produzione del film cominciò nel 1981 e coinvolse un eccellente trio di designer: Jean "Moebius" Giraud, Syd Mead e Peter Lloyd. Per la creazione delle sequenze digitali si ricorse all'aiuto dei leader della computer grafica di allora: la Information International Inc.; il MAGI di Elmsford; la Robert Abel and Associates e la Digital Effects. *Tron* è stato uno dei primi film a utiliz-



tron: uprising

REGISTA
CHARLIE BEAN
SCENEGGIATORE
EDWARD KITSIS, ADAM HOROWITZ
CREATORI
STEVEN LISBERGER, BONNIE MACBIRD
PRODUTTORI
SEAN BAILEY PRODUCTIONS, DISNEY TELEVISION ANIMATION, DISNEY XD ORIGINAL PRODUCTIONS, POLYGON PICTURES
ATTORI
ELIJAH WOOD, LANCE HENRIKSEN, BRUCE BOXLEITNER
PROVENIENZA
STATI UNITI
VERSIONE
ORIGINALE
EPISODI PREVISTI
18

zare l'animazione digitale ed è perciò celebrato come una pietra miliare nell'evoluzione tecnica del cinema, ma anche per l'originalità dell'ambientazione che ha ispirato scrittori, registi e musicisti.

L'uscita di un sequel è stata ipotizzata per molto tempo; con l'uscita del videogioco *Tron 2.0* (2003, Monolith Productions, PC), i rumor si erano fatti più insistenti. Fino al teaser mostrato al Comic-Con del 2008 in cui il film era chiamato *Tr2n*: intervistato da Sci-Fi Wire, Jeff Bridges stesso confermò che il trailer rappresentava l'intenzione di Disney di rispolverare il progetto. Il regista Joseph Kosinski evitò di emulare altri film: il suo obiettivo era di creare un mondo virtuale che potesse sembrare reale e al tempo stesso alieno. Dal 1988, il mondo di *Tron* si è sviluppato indipendentemente da influenze esterne, assumendo connotati unici: il passaggio tra i due mondi è sottolineato con la stereoscopia e dai brani della colonna sonora. Composta dai Daft Punk, la soundtrack è l'elemento più riuscito del film: i brani orchestrali e i pezzi elettronici si susseguono freneticamente, con alcuni momenti eccezionali come *Overture* o *Derezzed* . Purtroppo l'estetica di *Tron: Legacy* non soppperisce a una sceneggiatura blanda e scontata. Fortuna che c'è *Tron: Uprising*.

TRON UPRISING

Tron: Uprising è l'opera più vicina all'idea originale di Steven Lisberger, tornato per l'occasione nel ruolo di creatore del setting della serie. Il cast che ha lavorato al progetto conta anche altri due assi nella manica: la sceneggiatura, curata da Edward Kitsis e Adam Horowitz (*Lost*, *Birds of Prey* e *Popular*), e il doppiaggio, che coinvolge attori come Elijah Wood, Lance Henriksen e Bruce Boxleitner – che, a distanza di trent'anni, riveste nuovamente i panni di Tron.

Breve sinossi: Beck è un giovane software che diventa il leader della rivoluzione di Argon. Il suo obiettivo è liberare la città dalla tirannia instaurata dalle truppe di Clu guidate dal generale Tesler. Beck diventerà al-



lievo di Tron che non sarà solo il suo maestro, ma anche una guida che gli insegnerà a essere un vero leader. Destinato a diventare il nuovo Tron, Beck diviene il maggior avversario della dittatura.

Realizzata per il canale Disney XD, la serie presenta particolare cura nell'unire temi già trattati in *Tron* a nuovi spunti di riflessione, ispirati dai personaggi presentati e dai rapporti che intrattengono tra di loro: Beck è un programma comune e, in quanto tale, commette spesso degli errori; è noto come "The Renegade", suscitando l'ammirazione di alcuni personaggi e l'odio o l'invidia di altri, anche tra i suoi amici Zed e Mara, e determinando la rivalità tra i due luogotenenti di Tesler, Pavel e Paige (la cui storia personale è splendidamente raccontata nel sesto episodio) e il ruolo di Tron, sconfitto che tenta di cambiare un destino ineluttabile. Temi esaltati da una sceneggiatura qualitativamente impressionante: l'azione è incalzante, esaltata da inquadrature fantastiche sia nelle scene d'azione che nei campi lunghi: l'estetica della serie, curata da Alberto Miego e Robert Valley (*Beatles Rock Band*), ricorda vagamente *Star Wars: The Clone Wars*, *Thundercats* e soprattutto *Aeon Flux*, presentando personaggi bidimensionali dal look stilizzato e panorami avveniristici. A questo si affianca l'ottimo lavoro di Polygon Pictures (*Ghost in the Shell 2: Innocence*, *The Sky Crawlers*) nelle scenografie tridimensionali: perfettamente integrate con il tratto bidimensionale e stupefacenti per uso dei colori e degli effetti d'illuminazione. La colonna sonora di Joseph Trapanese, già collaboratore dei Daft Punk per *Tron: Legacy*, è esaltante: temi orchestrali e brani elettronici superano il lavoro della coppia francese, con pezzi altamente evocativi.

Con diciotto episodi in lavorazione, di cui due in uscita a Ottobre, *Tron: Uprising* è una delle migliori serie del 2012 e dei migliori cartoni animati del decennio: un'uscita italiana non è ancora prevista, ma il nostro consiglio è di recuperare immediatamente la serie in lingua originale.

di Dario Oropallo

Nella storia della musica il termine "british invasion" denota il fenomeno per cui artisti originari del Regno Unito, soprattutto britannici, divennero particolarmente conosciuti negli Stati Uniti, in Canada e successivamente in altri paesi. Tale definizione è usata anche nel mondo del fumetto per indicare un folto gruppo di autori inglesi che cominciò a lavorare nell'industria dei comics statunitensi alla fine degli anni '80: rientrano in questo gruppo artisti come Dave Gibbons, Alan Moore e David McKean. Anche Christopher Nolan ha origini britanniche; il suo primo film, *Following*, è stato girato nel Regno Unito. Dopo lo sperimentale *Memento* raggiunge il successo con il rifacimento statunitense di *Insomnia* di Erik Skjoldbjærg, distribuito negli Stati Uniti da Warner Bros Pictures. La stessa major che ingaggerà il regista per girare un nuovo film dedicato a Batman, da lui definito "il più credibile e realistico dei supereroi, [Batman] ha la più complicata psicologia umana". Un'affermazione che, letta oggi, sembra una dichiarazione d'intenti.

La trilogia racconta il tentativo di un uomo, Bruce Wayne, di affrontare e sconfiggere gli spettri delle sue tragedie personali attraverso una maschera che racchiude il potere, la volontà di reagire e le paure, i timori dell'orfano. In *Batman Begins* questi temi sono introdotti raccontando il concepimento dell'idea, l'uomo che è dietro di essa ed i suoi ideali: le influenze subite dalle figure paterne (Thomas Wayne, Alfred Pennyworth, Lucius Fox ed anche R'as al Ghul) e dall'ambiente che lo circonda; si conclude con la nascita dell'eroe e la sua vittoria che plasma definitivamente un simbolo di speranza. *Batman Begins* è un film di formazione ed un'introduzione che scaccia momentaneamente gli spettri della paura e del potere: un simbolo veglia su Gotham, un simbolo per cui non bisognerà mai ringraziare.

Come previsto dal tenente Gordon, il simbolo è così forte da creare un'antitesi: un contrasto che si palesa nei panni del Joker in *The Dark Knight*. Il potere e la paura assumono due forme la cui contrapposizione rasenta il manicheismo ma c'è un elemento che accomuna il clown ed il pipistrello: l'anormalità. I due avversari



VITTORIA OSCURA



possono agire al di fuori dalla legge non solo in quanto simboli, ma perché abietti dalle convenzioni sociali; fermo sostenitore di questa tesi, Joker agisce in modo da giustificare e convincere Batman della sua veridicità. L'uomo pipistrello si arrenderà ad essa per sventare i piani del suo avversario, attivando un radar con cui può controllare le telecomunicazioni dell'intera Gotham; ma lo scaccomatto di Joker è la trasformazione di Harvey Dent. Il personaggio ha un duplice valore: prima rappresenta il risultato della speranza nata dal simbolo ed il risveglio del potere costituito contro il crimine; dopo fuoriesce dalla normalità per agire al di là di essa. Anche se in cattività, Joker è riuscito a dimostrare la sua tesi, distruggendo la speranza; l'unico modo per non perdere quanto ottenuto è sacrificare il proprio simbolo, fatto di potere e paura, in favore di un simbolo di speranza: il cavaliere oscuro sceglie di scomparire pur di raggiungere il suo obiettivo. La fuga, accompagnata dalle parole di speranza di Jim Gordon, è la catarsi della tragedia.

Tragedia i cui effetti si concretizzano nei primi minuti de *The Dark Knight Rises*. Grazie ad Harvey Dent, a ciò che ha fatto e ciò che è stato dopo esser defunto, il crimine è stato debellato da Gotham. Bruce Wayne si è ritirato, Batman è solo un'ombra del passato. A questo punto arriva Bane, un uomo che somatizza il potere e la paura: eppure egli svelerà la menzogna su cui è costruita la pace, distruggendo la speranza dei cittadini di Gotham. Il potere e la paura riemergono dal pozzo del passato di Bruce, ma il flagello è un avversario nuovo: egli è un uomo plasmato dalla fede nel simbolo in cui crede, la setta delle ombre, mentre Bruce non crede più nel simbolo che lui ha creato ed è. La sconfitta è accompagnata dalla detenzione e dall'onta di vedere il sogno di Gotham crollare senza poter reagire: l'anormale diviene abietto, rinchiuso al di fuori della città e condannato all'oblio. Ma è nelle ombre del pozzo che il simbolo rinasce, trovando forza nell'oscurità da cui è nato, primo trauma vissuto da Bruce: Batman risorge. La speranza è ancora viva ed è rappresentata dall'impegno di uomini comuni, persone come Jim Gordon, John Blake, Selina Kyle. Ridiventato simbolo, Batman sceglie di applicare il potere ed affrontare la paura più grande di un uomo: sceglie di sacrificarsi per salvare Gotham. L'alba illumina il simbolo che diventa mito. Ma l'uomo dietro di esso non è caduto: è sopravvissuto e può realizzare così il sogno, l'utopia immaginata da anni dal padre adottivo, Alfred. Bruce Wayne è libero dai suoi fantasmi e può finalmente essere e vivere felice.











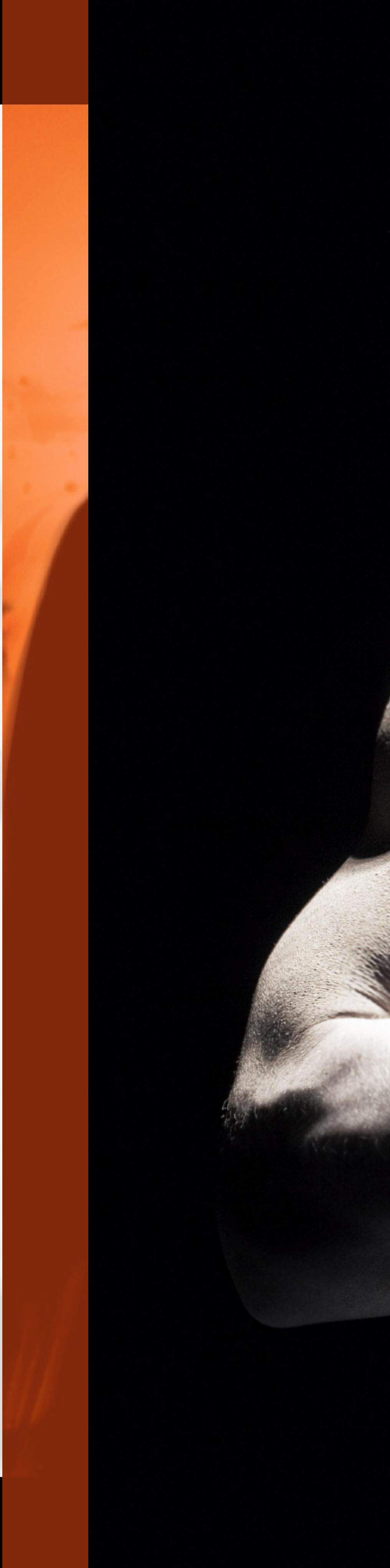
I fumetti dietro la trilogia

A parte i temi affrontati, un altro dei pregi dell'opera di Nolan è l'attenzione nei confronti della letteratura fumettistica di Batman: la storia dei fumetti non è mai seguita pedissequamente, ma omaggiata, strumentalizzata ai fini dell'opera. Abbiamo deciso di creare una piccola bibliografia degli albi citati nella trilogia che speriamo possa aiutarvi nel caso vogliate leggerli – noi vi consigliamo vivamente di farlo.

È lo stesso Nolan a presentare come punto di partenza *The Man who Falls*, storia del 1989 in cui Dennis O'Neil e Dick Giordano riassumono e riuniscono varie versioni della genesi dell'uomo pipistrello; tra queste vi è anche *Batman: Year One*, opera in cui Frank Miller riscriveva la nascita di Batman inserendola in un contesto contemporaneo. Da questa storia sono tratte alcune delle scene più significative di *Batman Begins* – lo stormo di pipistrelli all'inizio del film o il loro richiamo durante la fuga da Arkham. Infine il discorso di Bruce sull'aereo, riguardante l'aspetto simbolico di Batman, è quasi interamente tratto, come ammesso dallo sceneggiatore David Goyer, da *The Untold Legend of the Batman*, miniserie di Len Wein, John Byrne e Jim Aparo.

Altri due autori sono stati tenuti in particolare considerazione nel reimmaginare il Batman cinematografico: si tratta di Jeph Loeb e Tim Sale, coppia consolidata del fumetto americano. Gli accenni ai loro lavori presenti nel primo film diventano evidenti nel successivo *The Dark Knight*: l'alleanza tra Batman, Jim Gordon, Harvey Dent, lo slogan del procuratore distrettuale e l'aspetto di Due Facce sono solo alcuni elementi tratti da *The Long Halloween* e *Dark Victory*. L'altra storia che ha influenzato la produzione è *The Killing Joke* di Alan Moore: l'aspetto, il modo di agire e persino la filosofia presentata dal Joker sono ispirati ad una delle storie più note ed amate dell'autore britannico. Un ultimo appunto: la scena dell'arresto di Joker richiama un episodio simile presente nella breve *Soft Targets*, scritta da Ed Brubaker e Greg Rucka e disegnata da Michael Lark in collaborazione con Stefano Gaudiano; è stata pubblicata nei numeri 12-15 di *Gotham Central*, serie minore di genere poliziesco dedicata al Gotham City Police Department.

I riferimenti di *The Dark Knight Rises* sono perfettamente integrati con la sceneggiatura: notarli dona una piacevole sensazione di maestria. L'influenza delle storyline *KnightFall* e *No man's Land*, due dei principali eventi che si susseguirono sulle testate dedicate all'uomo pipistrello negli anni '90, è evidente. La prima narra dell'avvento di Bane e della caduta del cavaliere oscuro, periodo nel quale sarà sostituito da un altro personaggio (Jean Paul/Azrael); la seconda vede Gotham lasciata a sé stessa dalle autorità in seguito ad un catastrofico terremoto. Altri riferimenti riguardano *The Dark Knight Returns*, altra opera di Frank Miller che ha influenzato l'intera trilogia, e *Batman: The Cult*, miniserie di Jim Starlin e Bernie Wrightson in cui Bats indaga su un misterioso culto e sul suo creatore, rifugiatosi nelle fogne di Gotham.







LA NATURA DELLA MERAVIGLIA

di Fiaba di Martino



TERRENCE MALICK

È un volano, l'occhio cinematografico, in mano a uno come Terrence Malick. Una produzione, la sua, ondivaga nei tempi ma stabilmente appagante nei risultati. Tra il 2010 e il 2012 la fecondità artistica del regista ha subìto un'impennata con quattro film in uscita, uno dei quali già abbondantemente passato al setaccio di standing ovation o lanci di pomodori (*The tree of life*) e il secondo fresco di 69esima Mostra del Cinema di Venezia e di polemiche ancora più ardite. Come ancora più ardito è il suo stile, il suo astrarre da una trama lineare e rigorosa, e come sono ancora più diretti i riferimenti a fede e misticismo.

La linea di Malick prescinde dal concetto di religione o, addirittura, di cattolicesimo; sfocia semmai in una metafisica metalinguistica, in una spiritualità organicamente intesa: vitalistica, erratica, esistenziale. In *To the wonder* Malick spinge all'ennesima potenza il proprio linguaggio peculiare, in una regia paradisiaca che s'insinua nell'immagine come se si trasfigurasse nel vento, in una farfalla, in un raggio di luce, in una brezza estiva, nelle nuvole, nell'acqua, sublimandosi nei cinque elementi e nella visione "divina" di trascendenza immanente che irrora le inquadrature in un moto perpetuo ed ellittico, ipnotico e sulfureo, etereo ed eterno.

To the wonder (che uscirà nei cinema italiani il 14 dicembre) è un flusso poli(sin)fonico, un'estasi visiva. Sempre proteso in avanti, a cercare la meraviglia in ogni gesto, la grazia e lo



splendore del tempo dell'amore, la foce dei sentimenti, mentre i suoi attori (che seguono un semplice canovaccio) sono corpi portatori di un fulgore infinito, percossi da un nitore stellato. Le figure tratteggiate calcano la stilizzazione naif, l'eterea e bellissima Olga Kurylenko è sballottata da emozioni incontrollate, il suo uomo della vita (o forse no) Ben Affleck si aggira pensoso e sfuggente, e alla tensione verso un'Unità cosmica si sostituisce – apparentemente – l'iconoclastia, nella figura di Javier Bardem. Prete in crisi e ramingo fra i malati, è a rischio retorica ma questa viene solidamente bandita dalla genuina agilità di uno sguardo limpido e ontologico, detersa dall'elevazione celeste dell'insieme. In bilico sulla soglia tra il sacro e il profano, il suo occhio esperienziale è al di sopra delle cose e degli accadimenti, sfiora e coglie come un miracolo (ultra)terreno ogni momento della percezione, con il riflusso fluttuante delle sensazioni in un istante: è la circolarità dell'anima, un vortice di estremismo espressivo, la ricerca ultraterrena di un sovrannaturale laicamente inteso.

To the wonder imbastisce un discorso particolare universalizzandolo, laddove il precedente *The tree of life* trattava dell'universale partendo dal particolare. E l'ultima pellicola di Malick è a tutti gli effetti una branca (o meglio un ramo) dell'Albero della Vita che racchiudeva un caleidoscopio di strati e livelli di significato. *The tree of life*: alias la via della natura e la via della grazia, che, come centro tematico e nevralgico, sono verità compenetrate. Al di là della religiosità intrinseca, Jessica Chastain, la Madre, chiede il perché della morte del figlio all'universo intero, il dolore tracima nell'essenza di tutto il mondo, come in un *2001* che prende la forma poetica dell'intimo. In uno slancio panteistico, che vede il divino come una forma che si manifesta fenomenologicamente per poi estendersi all'essenza stessa dell'esistenza. La famiglia, la casa, il fiume, i figli alla stessa maniera delle galassie, dei geyser, delle vallate, dei dinosauri (colti in un attimo di pura *pietas*) sono espressione dell'anima mundi: l'effetto ascendente della cupola di una chiesa dal vetro opalescente si confonde con l'interno roccioso di un canyon.

È una filosofia del Tutto in Uno, quella di Malick, e dell'Uno nel Tutto. Dio non è in ogni gesto, in ogni volo e in ogni sguardo, Dio *è* gesto, ogni volo, ogni sguardo. Per la costante in-



vocazione – quasi una litania – a un'entità superiore, *The tree of life* è stato tacciato di opera clericale, indottrinante, un anelito alla pace interiore portata dalla grazia di Dio dopo l'evento luttuoso per eccellenza. Il Paradiso finale, dove madri, figli e padri si ritrovano e riconciliano, ha più i contorni di un limbo: fuso tra acqua, sabbia e brezza argentea, astrazione terragna a cui Sean Penn accede tramite un ascensore solitario. L'unione tra il prima e il dopo, la morte e la vita, il divino e l'umano, è la radiografia di un sentire le cose con un amore infinito e con il desiderio di nobilitarle donandogli un senso (di trascendenza come di materialità, di concretezza come di, sì, immortalità e purezza). È così che Terrence Malick ci ha estenuato e benedetto gli occhi: attraverso immagini di morte e rinascita fuse in inquadrature pittoriche e implacabili. E imprescindibilmente laiche.



di Jessica De Giudici

il discreto fascino di WES

Abbiamo dovuto aspettare tre anni. Neanche troppi infondo, ma più che sufficienti a fare crescere il giusto appetito per godere appieno della sua ultima opera.

Presente nelle sale americane e britanniche già da giugno, in Italia si dovrà aspettare il cinque dicembre per entrare nel regno della luna nascente di *Moonrise Kingdom*. Dopo il film d'animazione *Fantastic Mr. Fox*, prodotto nel 2009, ecco quindi l'opera ultima, nonché summa poetica, del quarantatreenne regista texano giunto al suo settimo lungometraggio. Anderson prende la farsa molto seriamente. Costruisce case di bambola dove fare agire i propri attori come perfetti burattini. Ci rende spettatori di una recita fatta da automi in grado di aderire al copione ma asciugati dall'odore - sudore d'umanità, figure bidimensionali, interessanti per colori e azioni, le cui psicologie restano più attaccate al copione che ai gesti.

È paradossale il mondo di Anderson. Quasi sorprende vedere che i suoi abitanti siano fatti di sangue. Potrebbero essere fatti di plastilina, infatti. O di cera. Il suo è un regno alla Madame Tussauds ed è proprio questa la sua bellezza. Non ci si può con-



fondere, impossibile scambiarlo per qualcun altro.

Anche se è poi vero che ha fatto scuola e certe pellicole, vedi *Little Miss Sunshine* e *Juno* su tutti, senza di lui, non avrebbero mai trovato ispirazione.

Ma Anderson è sempre Anderson ed è inconfondibile. Lo senti subito dai colori netti, dai rossi, dagli azzurri, dai gialli, lo riconosci dagli attori, collezionati come un esercito di soldatini di piombo, film dopo film lungo un percorso che dura da sedici anni. La famiglia Anderson è così cresciuta, si è fatta squadra, partendo da *Bottle Rocket* (1996) con i fratelli Wilson fino a giungere a *Moonrise Kingdom* con l'immancabile icona e feticcio Bill Murray. Ti ricorda chi è in ogni singola inquadratura simmetrica e perfetta, zeppa di particolari tutti studiati, nelle grandangolari e nelle anamorfiche, nella capitolazione da film muto, rigorosamente in Futura. Ti trascina nel suo teatro, mentre proietta un silent movie, ma poi ti da anche l'audio e ti abbaglia di colori. La scena è fissa, l'azione buffa. Il body language accentuato. Proprio come nel cinema degli esordi, grande influenza sulla sua regia, ed egli ne restituisce il merito.

La sua estrazione non accademica lo rende una bestia strana, che gioca d'autobiografismo misto a citazioni.



Non lascia intendere se la fissità della macchina da presa, divenuto suo tratto distintivo, sia anche un'esigenza dettata dall'essere autodidatta. Anderson è, infatti, un filosofo, un pittore precisionista divertito da se stesso, un dio bambino specializzato in psicanalisi.

Il viaggio, l'unione, la solitudine ma soprattutto i cerchi spezzati, carriere stoppate, o mai nate, e un contegno tra l'arreso e l'ozioso sono le ricorrenze delle storie andersoniane che mai toccano temi sociali, ma ci aprono a microcosmi, ecosistemi sintetici e chimici (nei colori e nelle geometrie cristallizzate), cortocircuiti emotivi e familiari. Ed è forse, proprio per questo suo focus particolare che ci parla della società, in modo speciale di una certa società. Quella dell'upper-class bianca e nevrotica, ingarbugliata nella propria stessa comodità, abbronzata alla luce dei neon o dei propri abbacinanti Mac. Ed è qui che si scopre il tratto più strettamente autobiografico di tutta la filmografia andersoniana, che parla di questa ristretta fetta d'umanità non per criticarla ma perché è quella che meglio conosce, che più lo diverte, con le sue nevrosi da cattività e le sue stranezze da giardino d'infanzia inamidato. Tale setting si ritrova anche laddove i personaggi non vi appartengano. È il caso di Max Fisher in *Rushmore*, Sam Shakusky in





Moonrise Kingdom e perfino di Mr. Fox, volpe antropomorfizzata e resa alter ego registico attraverso una fisicità dinoccolata e filiforme. Outsider del bel mondo ma con un contegno d'alto bordo e il pass partou per accedervi, in un modo o nell'altro.

Assieme a queste figure si mescolano personaggi mai cresciuti, abituati a un lusso non sudato ma garantito che tentano fughe, missioni impossibili per il gusto stesso dell'impresa. E se il tema principale è, dunque, il fascino discreto esercitato dalla borghesia, con la sua relativa inettitudine, va da sé che il modo stesso di affrontarlo è basato su un'immagine apparecchiata e cristallina come una vetrina da salotto.

Anderson ci affascina così col potere plastificante e immortale della forma, ergendosi a padre di quella perfezione data, se non dalla sostanza, dall'estetica. Non è un caso che i suoi personaggi facciano tendenza divenendo vere e proprie icone tra i sedicenti hipster. Una moda questa che eleva la nevrosi a status-symbol, sgrassata da quel contenuto tangibile e carnale dato dall'essere umani.

Agli estremi di tale (h)ip(st)er manierismo troviamo comunque in Anderson sempre il riflesso di sentimenti e comportamenti profondamente umani. Si vive quindi una scissione quasi psicotica all'interno delle

sue pellicole. Da una parte storie intense, dove sentimenti ed emozioni si mischiano e si portano agli estremi, dall'altro la rappresentazione scenica è formale e contenuta come se i personaggi indossassero perennemente una maschera teatrale. Ne segue che le risposte richiamate siano diametralmente opposte. Il suo sapore a molti appare infatti troppo (poco?) forte e innaturale e finisce con l'avere lo stesso effetto della Marmite (NDR: una crema spalmabile per toast, molto utilizzata nei paesi anglosassoni, dal forte odore e dal sapore caratteristico che arriva a dividere ferocemente l'opinione dei consumatori tra estimatori e detrattori): *o lo ami o lo odi*. Il segreto per apprezzare la sua opera sta nel non aspettarsi altro se non quello che lui è disposto a dare. Amare Anderson è quindi una questione d'accettazione del suo sguardo da adulto-bambino che prende e fa muovere macchina da presa e pedine in un gioco con regole da egli stesso inventate.

Sono favole strane le sue. Ecco, Anderson è Woody Allen che racconta favole per bambini. E ruba, ma lo fa come lo farebbe un bambino, e ogni bravo regista: per amore delle cose di per sè. Beninteso, qui non si sta cercando di demolire o sezionare il lavoro di uno dei registi più interessanti dei nostri anni ma piuttosto di capire cosa ci dà in pasto. Così, nel gioco del *cosa saresti se fossi qualcosa da mangiare*, Anderson è uno di quei piatti di *nouvelle cuisine* coloratissimi e geometrici, che fanno godere l'occhio e lasciano la lingua a domandarsi cosa le è passato sopra. Un'esperienza unica, lontana dalla forma dell'ingrediente per come lo si trova in natura. Per questo, prima di assaggiare strato dopo strato la millefoglie di Anderson, i suoi lavori possono lasciare un sapore strano in bocca. Soprattutto a chi ama la carne al sangue.

Anderson è per chi ha già assaggiato e gustato filmicamente (quasi) tutto. È per chi ama giocare d'archeologia e scovare quei mattoni che hanno eretto uno ad uno l'edificio filmico. Il variopinto *patchwork* in pellicola. E molteplici sono infatti gli ingredienti mescolati e rimescolati con la cura onirica di una memoria che è scrigno dei tesori cinematografici. Si incontrano in parata felliniana echi di personaggi che hanno segnato la storia del cinema e dell'immaginario collettivo. In *Rushmore*, per dirne una, la Nouvelle Vague cammina a fianco del







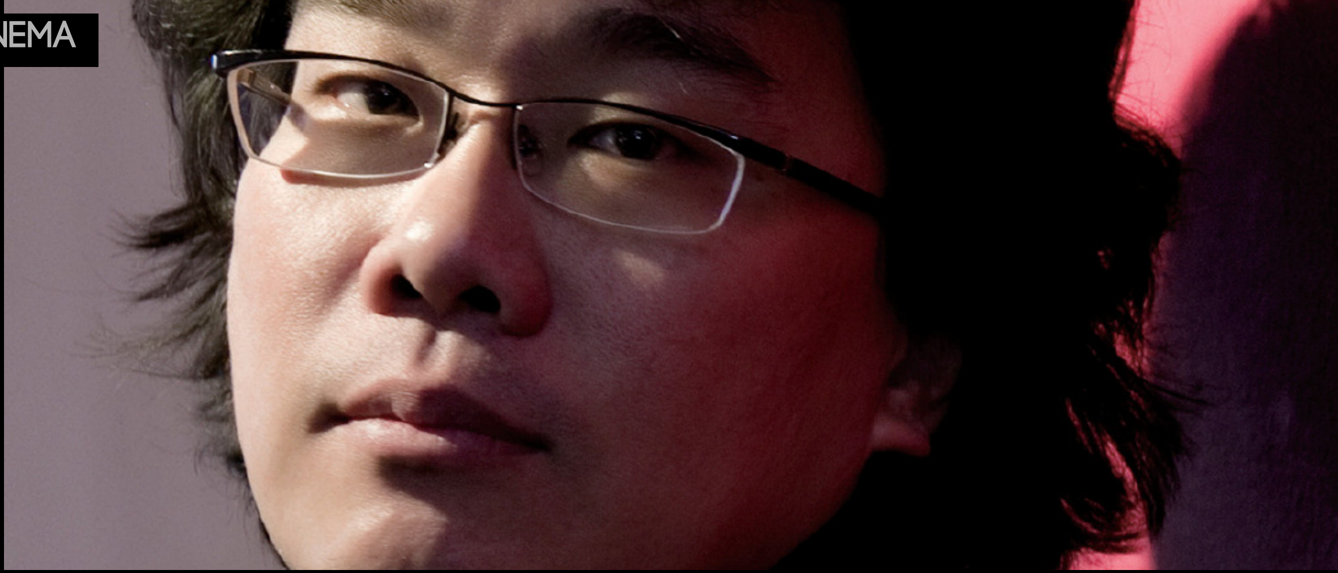


filone Americano fine anni '60. Max Fischer ha insieme lo sguardo smarrito d'Antoine Doneil (il personaggio inventato dal regista francese François Truffaut e protagonista di molti suoi film) e il contegno serioso dell'esordiente Hoffman ne *Il Laureato*. Il nucleo andersoniano si centra infatti attorno alla linea di confine in cui età adulta ed infanzia si incontrano e fondono. Non c'è adolescenza ma una creazione nuova, una chimera, che vede ragazzini comportarsi da adulti ed adulti, specialmente padri, non riuscire a scendere a patti col proprio ruolo.

Se adulti e bambini si trovano sullo stesso piano di maturità sentimentale non è dunque strana l'attrazione di un ragazzo più giovane verso l'insegnante come accade in *Rushmore*, strizzando l'occhio a quel capolavoro del '71 che fu *Harold e Maude* (diretto da Hal Ashby e scritto da Colin Higgins), né tantomeno bambini che agiscono col contegno di adulti mettendone in ulteriore crisi il ruolo. Il gioco di rimandi si fa sottile, fa leva sulla memoria dello spettatore senza, tuttavia, nulla sottrarre qualora la citazione non venga colta. Esemplificativo è uno dei momenti più intensi della filmografia andersoniana in cui la frase sussurrata da Richie Tenenbaum allo specchio e a noi spettatori, "*I'm going to kill myself tomorrow*" è, nella sua semplicità, una ricercata citazione di *Fuoco Fatuo* di Malle. Il fatto di saperlo o meno nulla toglie all'impatto della scena.

Anderson non fa che ripetere la stessa pellicola, ma lo fa talmente bene che non lo si può che perdonare. In fondo è la sua filosofia. Non a caso la massima della naiveté pronunciata da Max Fisher è proprio: "*il segreto della felicità è trovare una cosa che ti piace e continuare a farla per tutta la vita*". Se nel caso di Max è quindi frequentare la Rushmore school, per Wes è realizzare queste pellicole *quirky*, variazioni multiformi di un'unica narrazione. Così, dopo aspiranti fuorilegge, geni falliti, esploratori acquatici e volpi parlanti, il libro delle favole si apre sull'amore di due acerbi outsider che si danno alla fuga per trovare se stessi. *Moonrise Kingdom* si presenta così come la nuova edizione della parabola andersoniana, migliorata, ampliata, con maggiore sentimento. Un'altra storia, un'altro viaggio e un amore strampalato in grado di regalarci momenti di altissima estetica con sottofondo a base di Françoise Hardy e Hank Williams.

Buona Visione.



Trasferta a Hollywood











di Marco Andreoletti

Fin dagli albori della sua storia, Hollywood ha sempre sfoggiato una duplice fisionomia. Da un lato la macchina dei sogni, fucina creativa dell'immaginario mondiale per quasi un secolo, dall'altra la feroce bestia smodatamente vorace, figlia della competizione più spinta, capace di attirare le sue prede con i lustrini della mondanità, i parametri produttivi imparagonabili al resto del mondo e l'irresistibile promessa dell'immortalità, pronta ad assimilare ogni stimolo e tentativo di eversione rispetto al suo ordine precostituito.

In quest'ottica gli studi californiani incominciarono da subito a importare i migliori registi da ogni continente. Tra i primissimi autori finiti a girare in America ricordiamo il quartetto formato dai Maestri Ernst Lubitsch, F. W. Murnau, Fritz Lang e Mauritz Stiller. Mostri sacri capaci di rivoluzionare il cinema statunitense e di elevarlo a un livello di raffinatezza ancora oggi difficilmente eguagliabile. Evitiamo di citare Billy Wilder o Otto Preminger per via del fatto che la loro carriera è cominciata a tutti gli effetti negli USA, mentre qui ci si vorrebbe concentrare su autori arrivati sulla costa occidentale del nuovo continente con una carriera ben avviata e una poetica già definita.

A un livello più popolare, impossibile non citare il terremotante sbarco a Hollywood di Sua Maestà Alfred Hitchcock, capace perfino di sdoganare le produzioni tv con il telefilm *Alfred Hitchcock presenta*. Pare, insomma, che si abbia sempre avuto un gran bisogno della vecchia Europa e della preparazione dei suoi registi. Sono anni di produzioni febbrili, la libertà creativa concessa agli autori rende possibile la messa in opera di un capolavoro dietro l'altro.

Nel corso degli anni, però, questo meccanismo si inceppa, spostando l'obiettivo di questa pratica da assimilazione dei talenti stranieri al più brutale e risoluto soffocamento di possibili concorrenti. Uno dei pochissimi che in anni bui riesce a volgere questa tendenza a suo favore è l'olandese Paul Veroheven, già noto in patria per le sue tendenze iconoclaste e la fascinazione verso l'infrangimento dei limiti imposti. Offrire a un regista simile copioni strabordanti effetti speciali e grosse previsioni d'incasso (ancora di più dopo la coproduzione euro-statunitense *Flesh & Blood*) è un paradosso che lascia tutto lo spazio di manovra necessario al Nostro per farli aderire completamente al suo linguaggio.

Si prendano quelli che forse a oggi sono i due migliori esempi dei suoi "blockbuster perturbanti", *Robocop* e *Starship Troopers*. Completamente fuori controllo eppure



venduti come il più classico dei giocattoloni da grande schermo. Un trionfo su tutta la linea, ben diverso dal totale assorbimento di altre personalità europee. Vedi i tedeschi Rolland Emmerich e Wolfgang Petersen o il francese Jean Pierre Jeunet, praticamente anonimi shooter assunti solo perché solidi professionisti. O la bizzarra parabola di George Miller, da *Interceptor* ai pinguini ballerini.

Stessa storia per quanto riguarda la scuola orientale. Per un Ang Lee totalmente a suo agio, capace di imporre la sua visione e poetica autoriale, abbiamo assistito all'annichilimento di tutta la new wave del cinema di Hong Kong. Se John Woo almeno un paio di pellicole degne è riuscito a ritagliarsele, i suoi compari Tsui Hark e Ringo Lam non hanno avuto neanche questa soddisfazione. Nonostante siano in molti (tra cui il sottoscritto) a considerare *Hong Kong – Colpo su colpo* un cult da tramandare ai posteri. Delirante e sempre sopra le righe, come a voler sfottere dall'interno la tendenza di Hollywood di inglobare mode e trend provenienti dall'estero ("Volevi l'action folle di HK? Eccotelo servito!", un po' quanto fatto da Haneke nel girare il remake US del suo *Funny Games* praticamente identico all'originale). Stendiamo poi un velo pietoso sulla sorte riservata a Ching Siu Tung, uno dei padri del cinema d'intrattenimento moderno, finito a girare *STV* con Steven Seagal.

Nel corso degli anni il susseguirsi di grandi affermazioni e altrettanto celebri dispersi si è andato a intensificare. Alexandre Aja entra dalla porta principale indovinando il primo film e diventando il simbolo del nuovo cinema horror europeo in trasferta negli US, ma finisce presto nel circolo asfittico dei remake. Per quanto ci si sforzi di considerare il suo *Pirahna 3D* un film divertente, in realtà non abbiamo tra le mani che pessima exploitation fuori tempo massimo. Alla lista dei non pervenuti aggiungiamo Florian Henckel von Donnersmarck, passato dal monumentale *La vita degli altri* a *The Tourist*.

Sorte diversa per i due nordici Nicolas Winding Refn e Alfredson. Poco male se a un primo approccio il loro cinema è tutto quello che non ci si aspetterebbe dalla fracassona Hollywood. Sia *Drive* che *Tinker Tailor Soldier Spy* sbancano da ogni punto di vista, critica e pubblico li adorano, generando influenze che andremo a percepire per tutti gli anni a venire.

Anche il fronte australiano promette bene, con John Hillcoat e Andrew Dominik impegnati a difendere la loro visione dagli incassi non propriamente esaltanti dei loro esordi statunitensi. Scenario ironico se si considera come l'inglese Edgar Wright continui invece a essere coccolato dagli studi nonostante abbia infilato una serie di flop che avrebbero stroncato la carriera di chiunque. Forse perché anche nello spietato





mondo delle produzioni major non sono tutti così miopi da non vedere gli infiniti pregi di uno *Scott Pilgrim* o l'umorismo brillante della sceneggiatura di *Tin-Tin*.

Attesi alla prova del fuoco il brasiliano Jose Padilha, a cui hanno avuto la geniale intuizione di affidare il remake di *Robocop*, e il sudafricano Neil Blomkamp. Ancora top secret il suo progetto di fantascienza sociale.

Dopo di che si arriva alla questione sud coreana. Nel corso del 2013 vedremo l'esordio US di tutti e tre i Baronetti del cinema d'alto profilo di questa piccola nazione orientale. Park Chanwook, l'uomo dietro alla *Trilogia della Vendetta*, torna, dopo il catto-horror (ma non come ti aspetti) *Thirst* a dirci la sua circa i vampiri con il misterioso *Stoker*. Ci aspettiamo la consueta cura maniacale per la fotografia e l'ennesima sceneggiatura capace di spacciare concetti orribili come espressioni meravigliose dell'animo umano.

A ruota arriverà anche l'alieno Bong Jo Hoon (nel suo carnet il monster movie *The Host* e il capolavoro *Mother*) con una pellicola tratta da una bande dessinée francese. *Snowpiercer* ci parlerà di un'umanità costretta a convivere all'interno di un treno in moto perpetuo, mentre fuori il mondo sprofonda in una nuova era glaciale. Il microcosmo che si verrà a creare tra gli scompartimenti del mezzo pare territorio perfetto per la consueta ottica antropologica con cui Bong scandaglia ogni genere. Basti ad esempio la piccola comunità rurale di *Memories of Murder*.

Sembrerebbe di avere a che fare con due progetti di caratura autoriale quindi, dove potremmo quasi già leggere i tipici tratti dei due registi.

Ben diverso (o forse no?) il discorso *The Last Stand* di Jee-woon Kim. Da un regista diventato celebre per le sue iperboliche riletture dei vari filoni del cinema di genere (da vedersi assolutamente lo spaghetti western *The Good, The Bad, The Weird*, l'heroic bloodshed di *A Bittersweet Life*, il revenge movie di *I Saw the Devil*) non ci poteva aspettare di meglio che un action dai risvolti umani. Palcoscenico perfetto per le sue evoluzioni fuori scala e per la sua visione dello spettacolo bigger than life, oltre che per la sua tecnica di direzione attoriale di estrazione teatrale. Descritto dall'autore come un incrocio tra *Mezzogiorno di Fuoco* e *Die Hard*, promette toni ottimistici nonostante sia incentrato sul concetto di sacrificio.

Sarà curioso vedere come il regista, noto per selezionare sempre attori di altissimo profilo, riuscirà a lavorare con un recidivo Arnold Schwarzenegger. Non proprio la risposta occidentale a Kang-ho Song.

players GRIND 12 HOUSE

di piero ciccioli

Il successo di *The Toxic Avenger* viene cavalcato da Kaufman e Herz nel più genuino stile Troma, dosando sapientemente strategie commerciali spudorate e folle creatività. Nel solo 1989 vengono prodotti due seguiti del film, che consolidano la popolarità del Vendicatore Tossico, senza, però, scadere nel già visto. In *The Toxic Avenger Part II*, Toxie sbarca in Giappone portando con sé la sua particolarissima idea di giustizialismo splatter, che sfocia in una mattanza di criminali così violenta e stravagante da "guadagnarsi" l'attenzione di Gou Nagai (il celebre creatore di *Mazinga*, *Devilman* e company), il quale, divertito dalla stramberia del soggetto, accetta di coprire una piccola parte nel film. Con *The Toxic Avenger Part III: The Last Temptation of Toxie*, invece, il supereroe attraversa il calvario umano della disoccupazione e dell'emarginazione, sino ad arrivare a confrontarsi con il Diavolo in persona, assumendo, nel complesso, i connotati di una sorta di messia cristiano e alzando il tenore politically incorrect della serie di diverse tacche.

Nello stesso periodo, i due decani di Troma si accorgono che alcune delle tematiche alla base di *The Toxic Avenger* possono essere sviluppate per sfruttare il crescente fenomeno dei supereroi mutanti, nato sulla scia del successo di *Teenage Mutant Ninja Turtles* (**Players** #12). Così, nel 1991, viene creata la serie a cartoni animati per ragazzi *The Toxic Crusaders*, dove un Toxie più edulcorato e altri quattro mutanti eccentrici combattono insieme contro un gruppo di supercriminali, che incarnano l'inquinamento industriale. La tematica ambientalista e l'adeguamento del personaggio originale agli stilemi introdotti dalle Tartarughe Ninja nell'ambito dell'intrattenimento per teenager fanno sì che il cartoon venga trasmesso sul canale Fox con discreto successo, dando adito alla produzione di merchandising a tema, come una linea di action figure, un videogioco per Sega Megadrive e un adattamento a fumetti griffato Marvel. Si tratta del primo caso eclatante di sfruttamento in ambito mainstream di un prodotto nato nella nicchia dei B-movie più scapestrati, che riconferma l'abilità di Kaufman e Herz nel saper vendere l'invendibile.

Come al solito, i ricavati ottenuti dai prodotti maggiormente commerciali vengono utilizzati per finanziare film sempre più assurdi e liberi da qualsivoglia restrizione concettuale. Così, grazie al successo di *The Toxic Avenger* e delle sue successive incarnazioni, possono vedere la luce progetti come la serie di *Class of Nuke 'Em High* (1986-1994) e *Troma's War* (1986). La prima è una trilogia di film che parodia i B-movie postatomici (**Players** #13 e #14) e prosegue l'irriverente satira verso l'energia nucleare, inscenando un assurdo teen drama scolastico ambientato in una Tromaville del dopobomba, dove i liceali teppistelli sono dei predoni punk, in stile *Mad Max*, mentre le svampite cheerleader, dopo avere fumato marijuana contaminata e avere fatto sesso senza precauzioni, partoriscono una specie di uomini-salamandra. *Troma's War*, invece, ironizza sugli action movie reaganiani a base di commando, che cercano di promuovere ideali militaristi attraverso il **machi-**

TROMALICIOUS!
I GRAND GOURMET DEL CATTIVO GUSTO
PARTE 2

VV

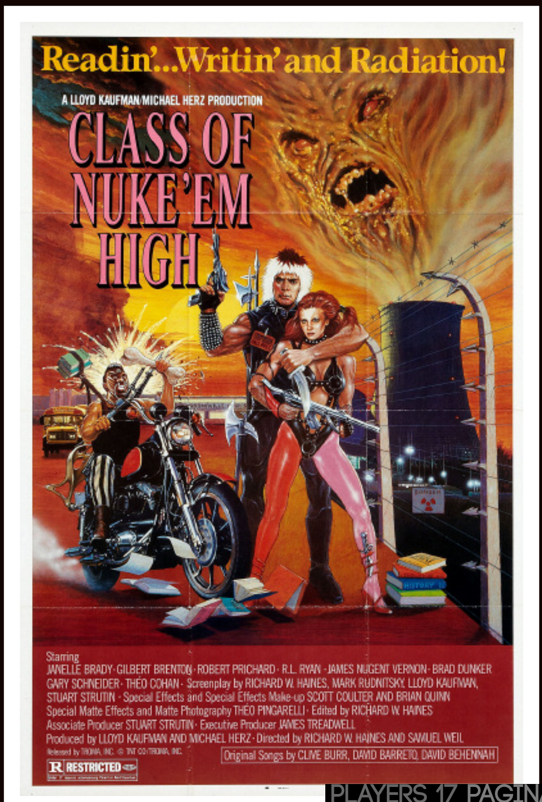
VV

Nel novero dei talenti scoperti da Troma figura anche il co-creatore di *South Park* Trey Parker, esordito dirigendo il folle *Cannibal! The Musical* (1993), che riscrive la storia del celebre cannibale Alfred Packer, tra balletti strampalati, pellerossa armati di katana e ciclopi (!)



Nel 1987, presi da un impulso iconoclasta, Kaufman e Herz arrivano a presentare un film Troma al Festival di Cannes, si tratta di *Surf Nazis Must Die*, una sorta di versione weird di *1997: Fuga da New York*, con una postapocalittica Los Angeles in mano ad assurde band criminali, tra cui spicca, appunto, quella dei Surfisti Nazisti. Il film, ovviamente, viene stroncato dalla critica, ma diventa un cult tra gli amanti del cinetrash





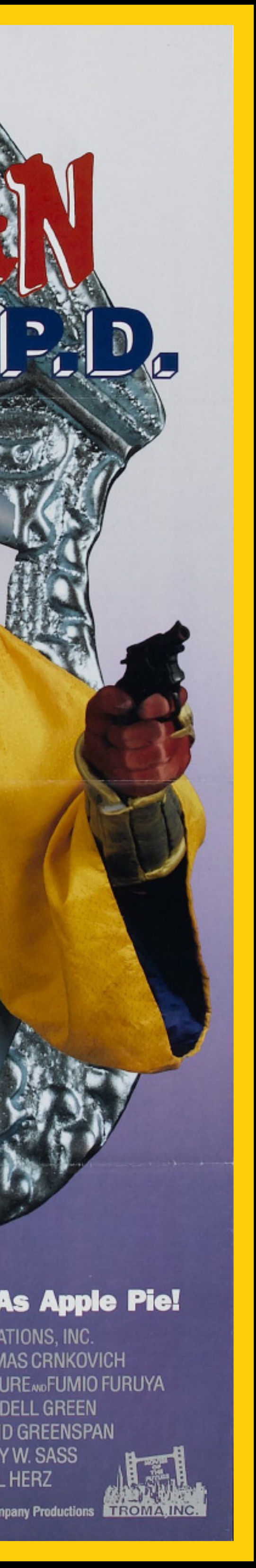
smo esasperato e l'estetizzazione della guerra. Così, Kaufman ed Herz mandano in scena una task force di disabili e sventurati (tra cui una cieca, un obeso e un punk), che annienta da sola un'intera organizzazione militare, capitanata da due gemelli siamesi uniti per la testa e intenta a trasformare il mondo in una megadittatura marziale.

Troma potenzia anche il frangente della distribuzione, supportando i progetti più bizzarri che vengono sottoposti a Kaufman e Herz da cineasti indipendenti, attirati dalla fama ambigua della ditta. In questo modo, il carniere di Troma si gonfia di titoli consapevolmente weird, come *A Nymphoid Barbarian in Dinosaur Hell* (un fantasy demenziale, con un'amazzone che combatte dinosauri, draghi e vermi giganti di gomma, animati con un anacronistico stop-motion à la Ray Harryhausen) o *Rabid Grannies* (uno splatter belga, dove due vecchiette benestanti si trasformano in demoni cannibali, per sbranare gli avidi parenti che tramano per ottenere la loro eredità). Sebbene queste pellicole non necessitino delle fantasiose trovate promozionali di Troma per attirare spettatori, Kaufman e Herz non smettono di titillare il pubblico con gadget tematici, come spille che riportano il volto di Toxie o campioncini di profumo alla fragranza di "Aroma du Troma".

A dispetto delle produzioni a bassissimo budget e degli efficaci espedienti pubblicitari, la casa di produzione si trova costantemente in difficoltà finanziarie. Il fatto è che i due proprietari agiscono pressoché senza fini di lucro, investendo tutti i guadagni per produrre e distribuire altri film, secondo un approccio liminale alla follia, ma senza dubbio appassionato e lodevole. Del resto, grazie a questo modus operandi, Troma ha fatto muovere i primi passi ad attori del calibro di



Esaurito il ciclo di *Toxic Avenger*, le due menti di Troma provano a proseguire il filone supereroistico con *Sgt. Kabukiman N.Y.P.D.* (1990). Il film, sponsorizzato dalla celebre software house nipponica Namco, vede un ispettore di polizia di New York trasformarsi in un carnevalesco super-samurai con pitture facciali kabuki e armamento a tema (come ventaglioni che creano uragani)

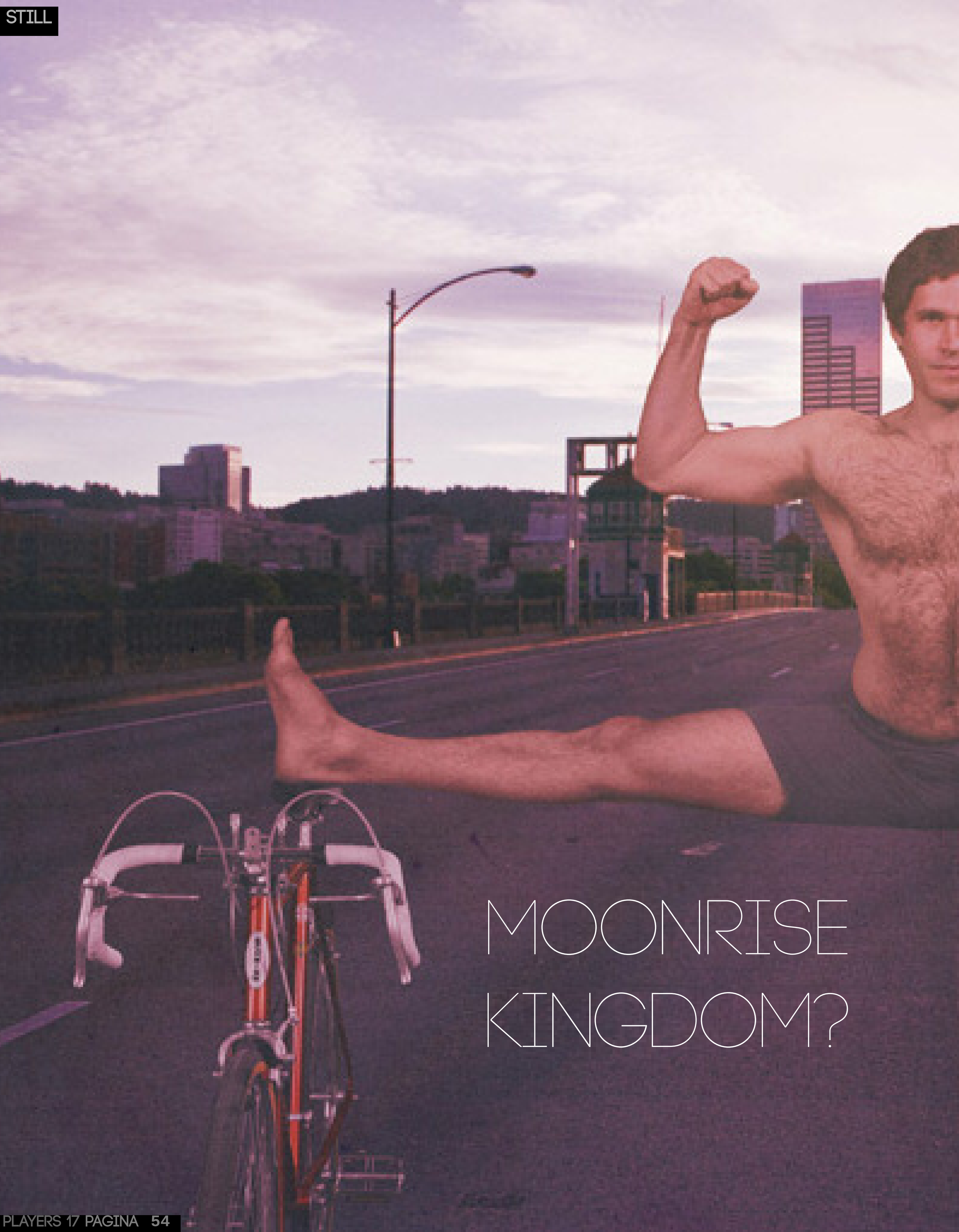






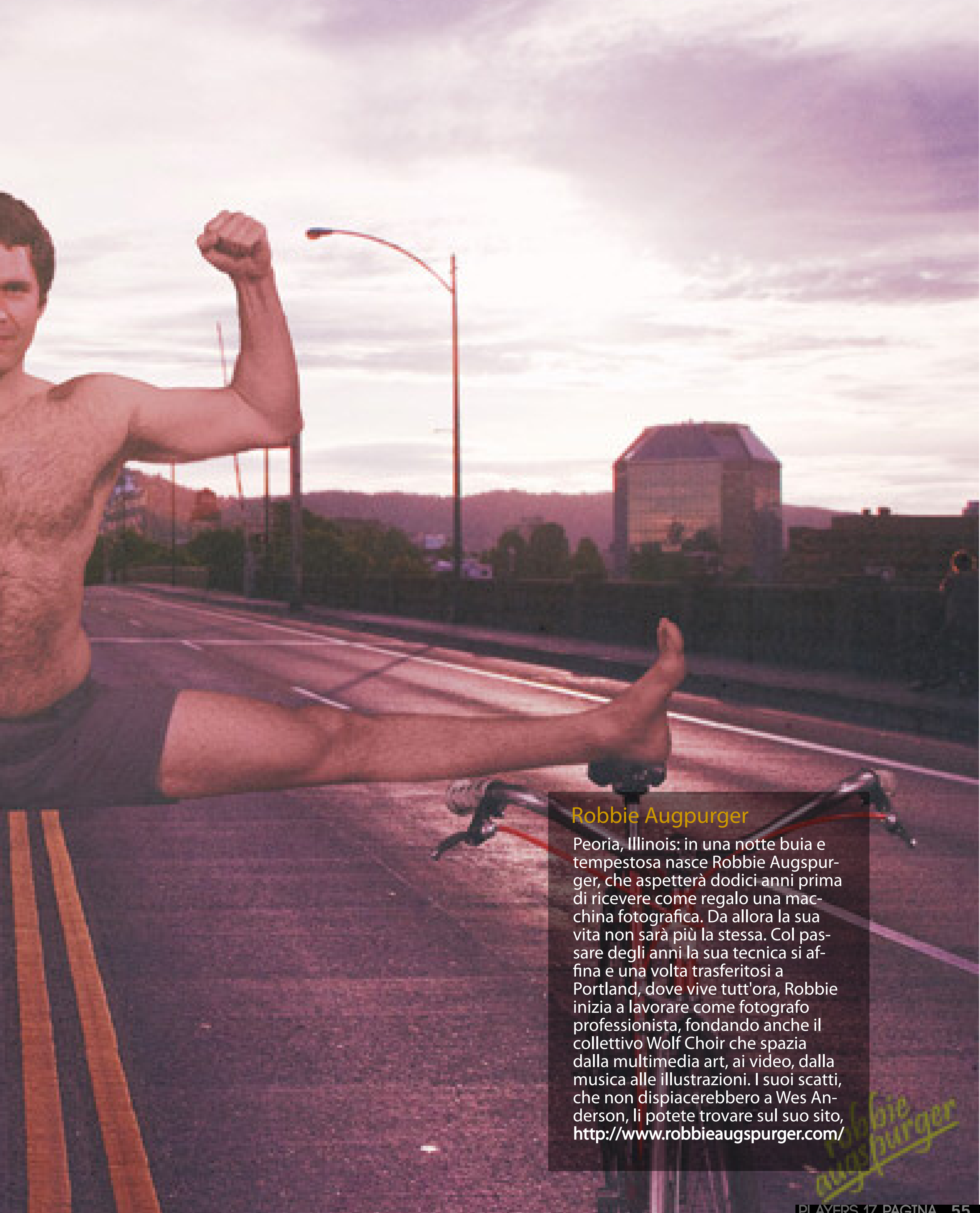
Marisa Tomei (*The Toxic Avenger*, 1985), Samuel L. Jackson (*Def by Temptation*, 1990) o Billy Bob Thornton (*Chopper Chicks in Zombietown*, 1989). Nondimeno, la ditta ha patrocinato l'esordio di vari registi, come James Gunn, che debutta con *Tromeo & Juliet* (1996), un'elaborazione postmoderna e gore della tragedia shakespeariana (con gang rivali, falli antropomorfi, mutanti, piercing estremi e Lemmy dei Motörhead come narratore), decisamente più originale e trasgressiva del coevo *Romeo + Juliet* di Baz Luhrmann.

A metà degli anni Novanta, però, i valori produttivi che possono permettersi Kaufman e Herz sono ampiamente al di sotto dello standard raggiunto dalle pellicole per il grande schermo. Così, il duo ripiega sulla distribuzione direct-to-video, anche se, senza la carnevalesca messinscena associata alle proiezioni cinematografiche, i prodotti Troma cominciano a perdere rapidamente popolarità. Il duo di cineasti, però, non si da per vinto e, nel 1999, crea TromaDance, una rassegna internazionale di film indipendenti, che viene fatta cadere in contemporanea con il celebre Sundance Festival, per sottolineare in maniera ironica e anche un po' polemica la propria natura genuinamente indie. La manifestazione è no profit e, pur privilegiando pellicole splatter, sperimentali e sopra le righe, non disdegna generi più impegnativi. Si tratta, soprattutto, di un'efficace modernizzazione della politica di Kaufman e Herz, che garantisce al semplice spettatore l'atmosfera surreale delle classiche premiere Troma e, al contempo, dà un'opportunità a cineasti esordienti di vedere in futuro i propri film distribuiti dalla casa di Toxie. In tal senso, Troma è ancora oggi uno dei più brillanti e puri esempi di Exploitation, che, anche al di là del (cattivo) gusto personale, colpisce per la passione con cui promuove attivamente la via della creatività, dell'indipendenza intellettuale e delle idee fuori dagli schemi. Non si può, quindi, che augurare a questi due eterni Peter Pan del cinetrash altri «40 years of reel independence»!



MOONRISE KINGDOM?

a cura di Andrea Chirichelli



Robbie Augpurger

Peoria, Illinois: in una notte buia e tempestosa nasce Robbie Augspurger, che aspetterà dodici anni prima di ricevere come regalo una macchina fotografica. Da allora la sua vita non sarà più la stessa. Col passare degli anni la sua tecnica si affina e una volta trasferitosi a Portland, dove vive tutt'ora, Robbie inizia a lavorare come fotografo professionista, fondando anche il collettivo Wolf Choir che spazia dalla multimedia art, ai video, dalla musica alle illustrazioni. I suoi scatti, che non dispiacerebbero a Wes Anderson, li potete trovare sul suo sito, **http://www.robbieaugspurger.com/**








Mascot







a cura di Andrea Chirichelli

EOLO PERFIDO



La fotografia è arrivata abbastanza tardi nella mia vita ma per fortuna le passioni non hanno tempo, così a 28 anni ho preso in mano la macchina fotografica senza sapere che dopo un momento il mio desiderio sarebbe stato quello di tenerla là per sempre. Fare fotografie è diventato per me qualcosa che va oltre la semplice realizzazione di immagini e ha profondamente cambiato il mio modo di fare esperienza nella vita e di relazionarmi con gli altri.

Negli ultimi 12 anni ho lavorato per diversi organismi internazionali e clienti come JWT, Saatchi & Saatchi, Leo Burnett, BBDO, Corbis, Pepsi Cola, Kraft, Gatorade, Novartis.

Le mie immagini sono apparse su numerose riviste e magazines, come The New York Times, Communication Arts, Panorama First, Vision, Vogue Russia, GQ Russia, L'espresso, Arti grafiche, per citarne alcuni. Negli ultimi anni ho avuto anche l'onore di collaborare sul campo con fotografi di fama internazionale, tra i quali Steve McCurry, Elliott Erwitt e James Natchwey in molte dei loro shootings in Europa, Africa, Asia e Sud America.

Sono nato in Francia, in una piccola città chiamata Cognac.

Vivo a Roma e lavoro in tutto il mondo.

Il mio sito è **www.eoloperfido.com**

Eolo Perfido è rappresentato da Sudest57
http://www.sudest57.com/













Titolo libro:
Hanno tutti ragione
Autore:
Paolo Sorrentino
Editore:
Feltrinelli
Anno:
2010

Paolo Sorrentino
la solitudine dei registi italiani

di Federico Rescaldani

Paolo Sorrentino conosce la solitudine. Quella profonda, asfissiante, fredda e umida, che penetra fin sotto la pelle lacerandoti dal di dentro. La conosce bene, com'è ovvio dalla non comune empatia che dimostra nel raccontare i suoi personaggi, tutti, chi più chi meno, chi in una maniera chi in un'altra, irrimediabilmente soli. Soli come Antonio e "Tony" Pisapia del suo esordio cinematografico *L'uomo in più*; soli come il serioso Titta di Girolamo de *Le Conseguenze dell'Amore*; soli come *l'Amico di Famiglia* Geremia, soli come il Cheyenne di *This Must Be the Place*. Soli, ovviamente, come l'apparentemente immortale Giulio Andreotti, in arte *Il Divo*.

Soli, in modo disperato, rassegnato, tremendo e inconfessabile, come Tony Pagoda: cantante neomelodico napoletano, ispirato – stando alle parole dello stesso Sorrentino, al personaggio quasi analogo interpretato da Tony Servillo nell'*Uomo in più*. Tony Pagoda è per Sorrentino quasi un'icona, che attraverso il passaggio dalla pellicola alla carta stampata si reinventa, mantenendo inalterate le proprie caratteristiche principali ma arricchendosi di un background sfaccettato e denso, che trova posto nella prosa tumultuosa dell'autore riempiendo un lungo flusso di coscienza, un monologo su se stesso e rivolto a se stesso. Solitudine profonda e patologica, quasi *genetica*, e una vita fatta di

Titolo libro:
Tony Pagoda e i suoi amici
Autore:
Paolo Sorrentino
Editore:
Feltrinelli
Anno:
2012



eccessi, brutture e pochi momenti autentici per riempire il vuoto: Tony Pagoda consuma cocaina in quantità industriali, alcol e soprattutto sesso – a pagamento e non – come se non esistesse nient'altro. Ma il dolore che c'ha dentro, per citare l'amorevole cognato e pure la quarta di copertina di *Tony Pagoda e i suoi amici* (Feltrinelli, 156 PG, € 14), quello non lo racconta mai. Cosa non vera, a dirla tutta, perché *Hanno tutti Ragione* (Feltrinelli, 300 PG, € 18), dalla prima all'ultima pagina è l'autobiografia struggente e insieme sgradevole di questa sconfinata solitudine. Tony è un uomo ripugnante, altezzoso, abituato a prendersi ciò che vuole e a disprezzare il prossimo quasi in linea di principio. Un personaggio per il quale non è facile provare empatia, un antieroe egocentrico che sputa sentenze sulla vita in gradazioni variabili di negatività: *Chi l'ha inventata la vita? Un sadico. Fatto di coca tagliata malissimo.* Ma basta addentrarsi un poco tra le pagine gravide di questo libro per scoprire l'umanità residua, insospettabile, talvolta sorprendente, che schizza fuori improvvisa sconfessando un'apparenza meschina e glaciale: un pianto incontrollato, ingiustificato, nel corridoio di un hotel durante la notte di capodanno, senza vergogna perché "autentico", raro momento in un'esistenza a cavallo tra superficialità e strumentalismo.

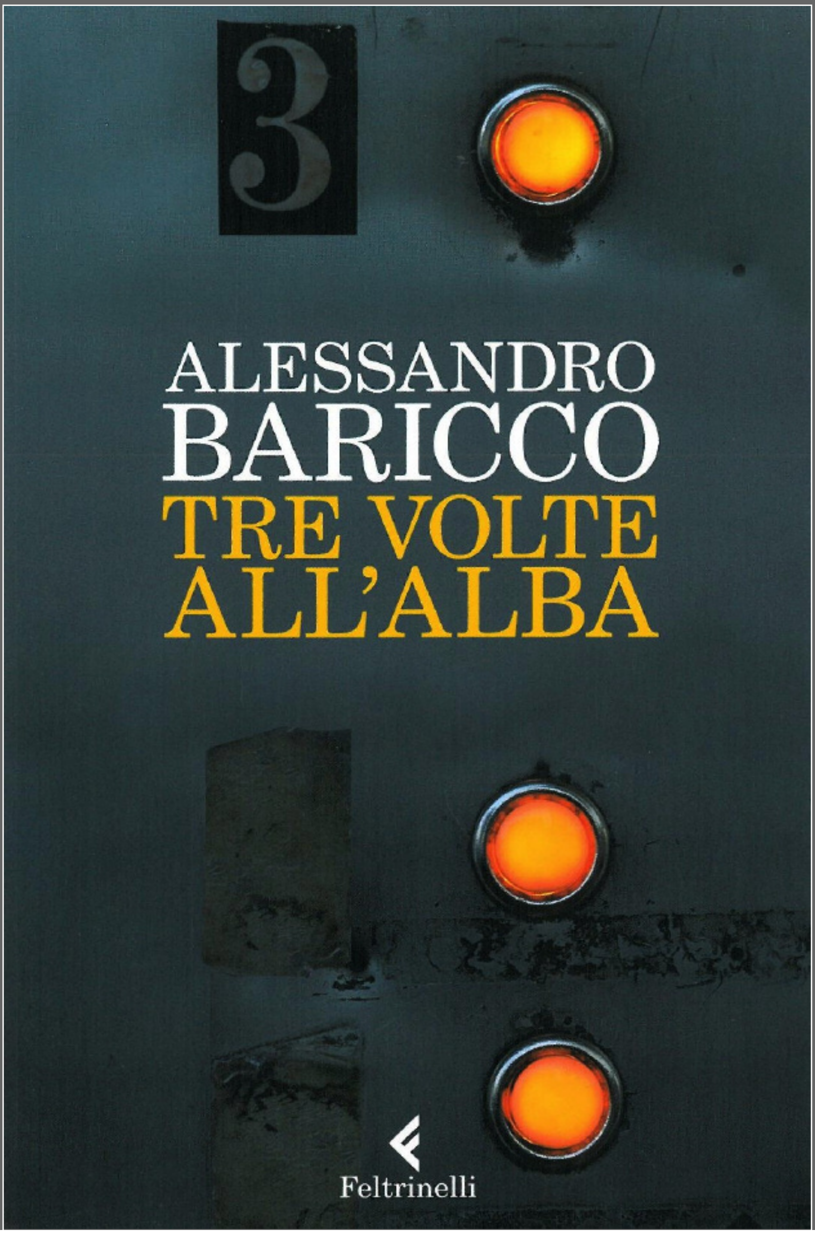
Tony Pagoda è ben più di un cantante di night cocainomane e playboy. Le sue riflessioni sulla società italiana, sul valore dei rapporti sociali e degli affetti, sulla vita in generale, regalano non pochi brividi, dimostrando un'acutezza di sguardo e un sentire non comuni. Dietro le lenti scure dei suoi occhiali non può non fare capolino quel volto insieme annoiato e attento, quello sguardo intelligente e vagamente snob che ha così fortemente caratterizzato il cinema italiano degli ultimi anni. Paolo Sorrentino narra il passato e la quotidianità dandone un ritratto lucido, disilluso e tendenzialmente negativo, ma (quasi) mai disfattista. La sua prosa si pone curiosamente in antitesi con il suo stile registico: agli impeccabili e chirurgici movimenti di macchina, alla rigidissima perfezione formale esibita in ogni inquadratura dei suoi film, si contrappone una prosa densa e voluttuosa, impetuosa, conformata al discorso diretto e alla parlata non del tutto ortodossa del suo protagonista. Abbondano le iperboli, gli aggettivi inusuali, le costruzioni lessicali più fantasiose. Tanto il suo cinema si compiace della perfezione formale, tanto la sua prosa gode della propria eterogenea abbondanza. Non è qualcosa che può piacere a tutti, va detto, ma il suo stile letterario dimostra una padronanza della lingua e una fantasia lessicale caratteristici.

Nei suoi film come nei suoi libri, dunque, Paolo Sorrentino racconta la *solitudine*, ed è impossibile per lui non confondersi con i suoi personaggi, tanto è evidente la profonda conoscenza di ogni loro stato d'animo. Ed è lui stesso a dircelo, nei ringraziamenti alla fine di *Tony Pagoda e i suoi amici*: "avevo messo in conto tutto, ma non la felicità".

Hanno tutti ragione e *Tony Pagoda e i suoi amici* sono libri carichi di umanità, forse fin troppo intrisi di negatività, ma ricchi di intelligenza e sentimento. A onor del vero va detto che il secondo volume, composto da tredici racconti dove Tony si confronta con altrettanti personaggi incontrati nel corso della sua vita (dalla propria madre al mago Silvan, passando per Maurizio Costanzo e Antonello Venditti), è una lettura gradevole ma non fondamentale, che poco aggiunge al personaggio e alla sua storia.

il METAlibro

di Tommaso De Benetti



- **Titolo prodotto:** **Tre Volte All'Alba**
- **Artista:** **Alessandro Baricco**
- **Editore:** **Feltrinelli**
- **Pagine:** **96**
- **Prezzo di copertina:** **10 Euro**

Akash Narayan, personaggio secondario (ma nemmeno tanto) del precedente romanzo di Baricco – *Mr Gwyn*, è il presunto autore del libro *Tre Volte All'Alba*. In *Mr Gwyn* il libro in questione viene menzionato solo di sfuggita, in una frase che fa così: *"L'avevano trovato tra le carte di un vecchio maestro di musica, un indiano che era morto qualche anno prima. A nessuno risultava che avesse mai scritto alcunché, ma spuntò fuori quella specie di racconto. Lo trovarono bello e lo pubblicarono, sarà un paio d'anni fa. Ma un migliaio di copie, anche meno. Una cosa da nulla."*

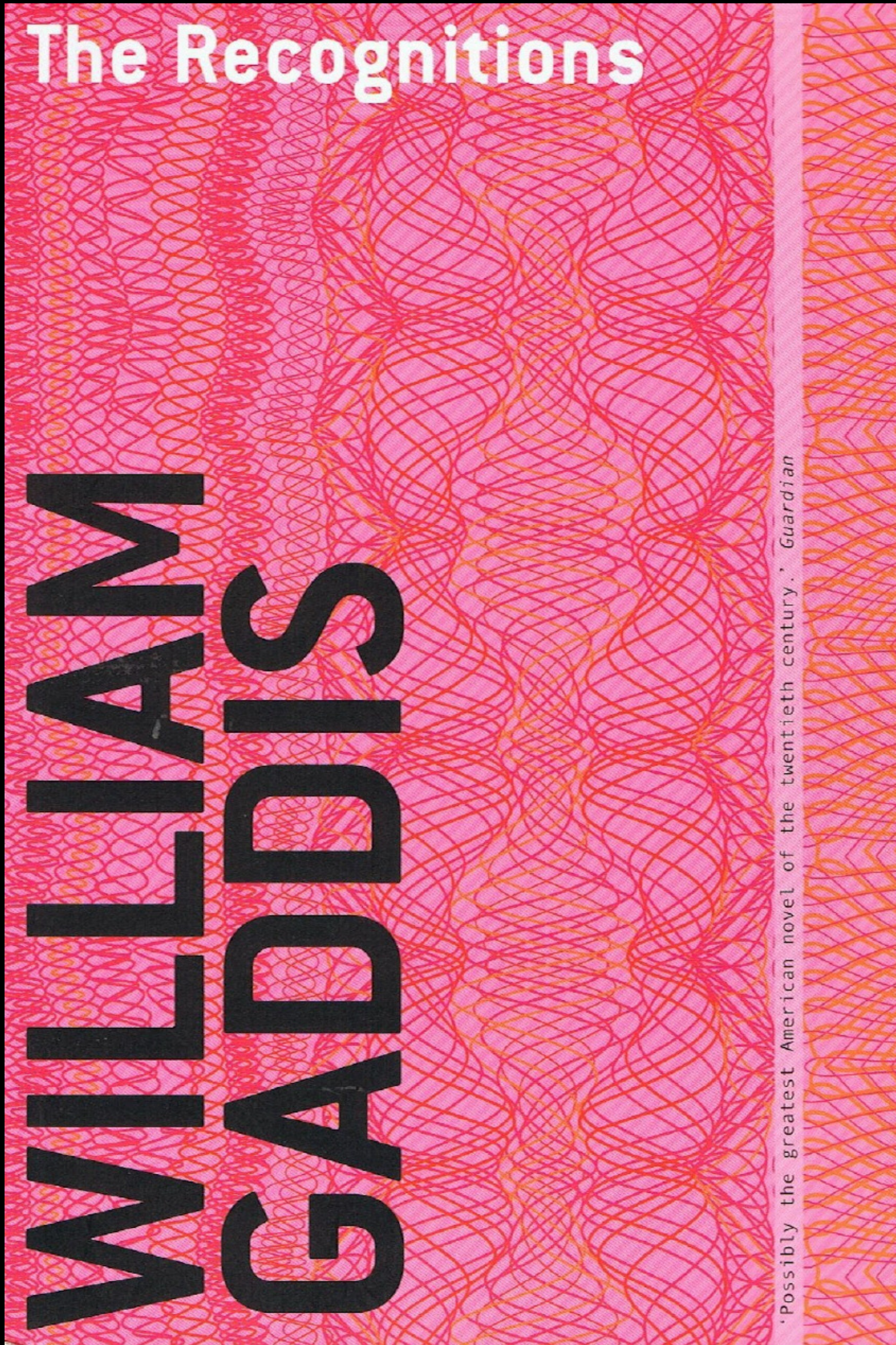
Fatto sta che Baricco quel racconto ha deciso di scriverlo davvero: un libretto che si legge tranquillamente nel corso di un viaggio in treno, tre capitoli cronologicamente non consecutivi legati fra loro da altrettanti elementi: hall di alberghi, cose che succedono alle prime luci dell'alba e un personaggio chiamato Malcom.

Le situazioni sono singolari: un dialogo con una sconosciuta che si protrae per tutta la notte, nell'indecisione fra il fuggire dal passato e la certezza di avere trovato qualcosa di bello per cui vale la pena rimanere. Un viaggio verso il mare per incontrare un nuovo genitore adottivo, o qualcuno che gli si avvicina molto. Il salvataggio di una ragazza giovane e cattiva da un destino fatto di botte e infelicità. Cose apparentemente non in relazione, ma che prima dell'ultima pagina si incastrano perfettamente per svelare tre eventi chiave della vita del protagonista.

Un libro sostanzialmente indipendente da *Mr Gwyn*, con cui però condivide la fascinazione per *la luce giusta*, e racconta di come questa luce riesca a illuminare l'anima delle persone meglio di qualsiasi descrizione. *Tre Volte all'Alba* è in pratica un lungo dialogo fra archetipi, inframmezzato da qualche minimale indicazione sul contesto, 96 pagine per dilatare la sensazione che non ci sia *luce migliore per sentirsi puliti* di quella al sorgere del sole.


videogaming borderline
Outcast.it
http://www.outcast.it
RECYCLE THIS PODCAST
[dedicated to borderline players]





Finzioni

di Alberto Li Vigni

Titolo libro:	Le perizie
Autore:	William Gaddis
Editore:	Mondadori
Anno:	1955
Prezzo di copertina:	16,00 €
Pagine:	1661
Versione:	Italiana

Qualche anno fa, nella collana "I classici moderni mondadori," fece la sua apparizione un mastodontico libro, peraltro diviso in due volumi, chiamato *Le Perizie*.

Si trattava di una scelta piuttosto inusuale visto che normalmente all'interno della serie venivano pubblicate opere già note al pubblico. E invece, non si sa come, questa volta toccò ad un autore, William Gaddis, il quale aveva dovuto faticare anche in patria per incontrare il favore della critica.

The recognitions, questo era il titolo originale, venne infatti pubblicato in America nel 1955 tra l'incompresione generale di un'epoca che celebrava soprattutto il realismo in letteratura, avendo ormai dimenticato le rarefatte visioni moderniste di Joyce e Eliot.

Ma oltre a citare splendidamente il passato, *Le perizie* anticipava idealmente anche gli esperimenti e le ambizioni enciclopediche del romanzo postmoderno che sarebbe esploso di lì a poco.

Le prime pagine introducono perfettamente le idee chiave del libro, facendoci assistere ad un tragico esempio di inautenticità che sembra già condannare spiritualmente l'ignaro protagonista Wyatt Gwyon. Mentre questi era ancora piccolo, infatti, la madre rimane uccisa in un'operazione d'appendicite eseguita da un finto medico. Wyatt cresce quindi con la soffocante fede calvinista del padre, trovando uno spiraglio di libertà solamente attraverso le sue precoci attitudini artistiche.

Anni dopo lo troviamo a Parigi a dipingere, ma dopo aver rifiutato di pagare un critico, Cremer, per ottenere recensioni favorevoli, non vende più quadri. Si sposta cosi a New York, dove tuttavia si ritrova prima a creare disegni che poi saranno firmati da altri, e poi a produrre copie per un mercante d'arte, Recktall Brawn, il quale li vende come originali.

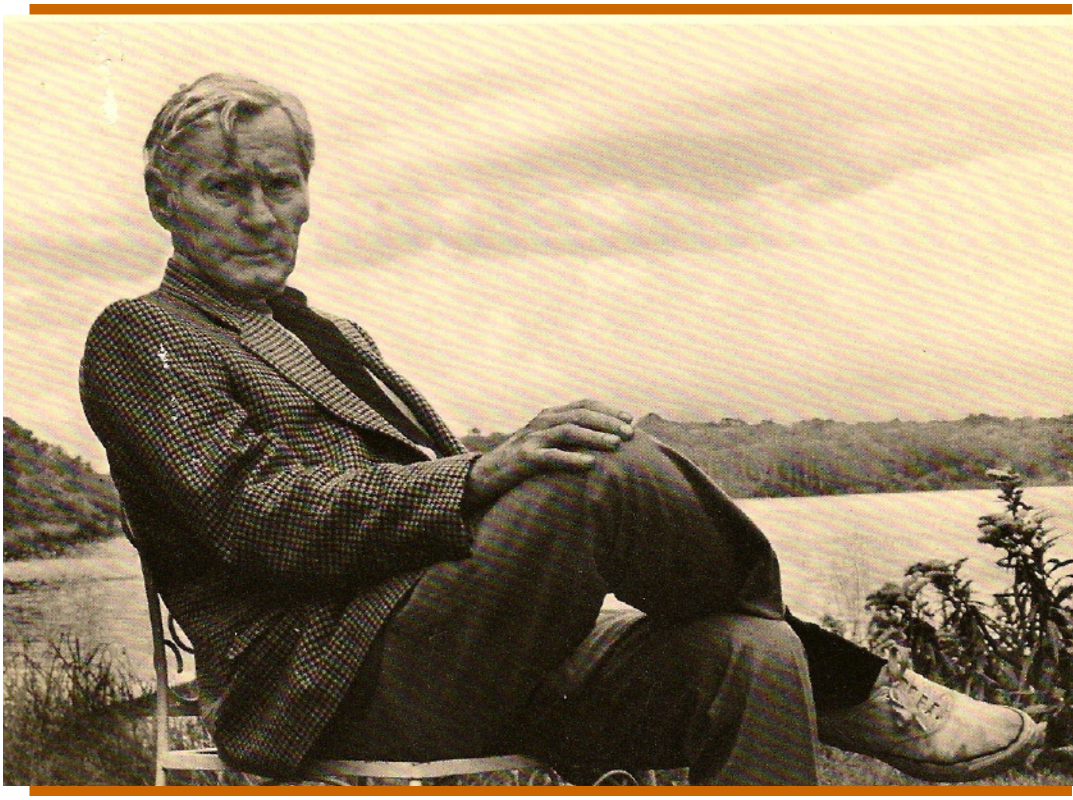
Concepita originariamente dall'autore come parodia moderna del *Faust*, incentrata sulla contraffazione nell'arte, l'opera ha avuto un lungo periodo di gestazione, nel quale si è imbevuta di un ampio spettro di influenze che si ritrovano nel romanzo stesso: dai viaggi in Europa con il breve soggiorno al Village di Gaddis, ai numerosi riferimenti filosofici, religiosi e letterari, passando per eventi mediatici come la scoperta delle imitazioni di Van Meegeren. Tutto ciò ha lentamente dato forma ad una grottesca visione della cultura moderna, in cui la finzione, sia a livello intellettuale che nei rapporti umani, è la regola.

Per evidenziare maggiormente questa tesi, e dare la sensazione di una civiltà sull'orlo del caos, lo scrittore americano ha optato per una struttura particolarmente frammentaria, disponendo la miriade di personaggi, molti dei quali fanno solo brevi apparizioni, in piccole sequenze narrative dalle continue variazioni stilistiche e prospettiche, creando l'illusione di un quadro osservabile da più punti di vista come le raffigurazioni dei maestri fiamminghi del quattocento ("Non c'è una sola prospettiva, come l'occhio della macchina fotografica, quello dal quale ora guardiamo tutti, e che chiamiamo realismo, là… ne metto cinque o sei o dieci… il pittore fiammingo ci metteva venti prospettive, se voleva").

Proprio quest'ultimi, con la loro concezione autentica dell'arte, rappresentano lo specchio estetico su cui far riflettere l'ambiguità e la decadenza del presente. L'impossibile ricerca morale dei protagonisti si sublima nella perdita progressiva dell'identità - spesso essi si ripresentano sotto un altro nome -, nel recupero di antiche religioni, nonchè in decessi altamente simbolici come quello memorabile che chiude l'opera.

Ma ne *Le Perizie* Gaddis ci dimostra che c'e un misterioso splendore anche nella fine: nel suo libro la finzione assume le sembianze di un'affascinante e complessa mitologia.

L'autore americano creerà altri titoli pregevoli come *Gotico Americano* e *JR*, anti-romanzi composti quasi esclusivamente da dialoghi, ma non riuscirà più a raggiungere i vertici della sua magnum opus.



MARVEL: IL FUTURO È ADESSO

DI CLAUDIO MAGISTRELLI



A un anno di distanza dal reboot della concorrente DC Comics [Players #10] che ha azzerato il proprio universo editoriale rilanciando dal #1 il suo intero parco testate, tornando così dopo lungo tempo in vetta alle classifiche di vendita, è arrivata come da previsione la risposta da parte della Marvel. Non si tratterà però in questo caso di un reset, strada già solcata nel 2007 nel quadro di una strategia di rilancio di Spider-man [se ne parlerà nel prossimo numero in occasione del 50° compleanno dell'arrampicamuri], bensì di un rimescolamento delle sue figure di spicco dentro e fuori le pagine dei fumetti, battezzato MarvelNOW!. Se da un lato infatti si assisterà a diversi cambiamenti nelle fila di Avengers e X-Men, le novità principali si avverranno al tavolo da scrittura, col passaggio di testimone delle testate cardine dell'universo narrativo a un nuovo gruppo di scrittori tra cui spiccano Rick Remender, cui verrà affidata la nuova Uncanny Avengers, e Jonathan Hickman, penna titolare su The Avengers, due autori giovani entrambi formatisi come scrittori alla Image prima di essere notati dalla Marvel.

Si chiude dunque l'era di Bendis, sceneggiatore anch'egli proveniente dalla Image, che grazie agli unanimi consensi ottenuti su *Ultimate Spider-man* è riuscito a divenire il principale architetto dell'impalcatura narrativa in casa Marvel degli ultimi dieci anni. Sotto la sua gestione gli Avengers sono divenuti eroi moderni, e non solo per merito dei dialoghi brillanti che paiono usciti direttamente da una serie TV, marchio di fabbrica del suo stile di scrittura che ha profondamente diviso i fans, ma anche per una connessione con la realtà che va ben oltre la rappresentazione di un presidente di colore nella sala ovale. I suoi supereroi vivono nello stesso clima politico e sociale dei loro lettori, dove la manipolazione dei media può permettere a un criminale come Norman Osborn di raccogliere un team di super-villain e farli passare per eroi migliori degli Avengers grazie a un'attenta strategia di comunicazione, mentre il governo esige di poter disporre a propria discrezione dei servigi dei superumani, troppo potenti e imprevedibili per poter disporre della più totale autonomia goduta in passato. Così in una realtà in cui la crisi economica richiede sacrifici e genera frustrazioni e ansie, anche i migliori eroi della terra sono stati costretti a rispondere delle loro azioni di fronte alla folla inferocita. Pur trattandosi di idee mutuate da altri suoi colleghi – Warren Ellis e i suoi Thunderbolts per l'influsso dei media e i fondamentali Ultimates di Mark Millar per le pretese governative sui super-esseri – Bendis ha avuto il merito di espanderle e svilupparle sulle testate cardine dell'universo narrativo Marvel, rendendole di fatto tematiche trasversali in grado di condizionare le storie di tutti gli altri personaggi, anche se non sempre questa suggestiva coordinazione è avvenuta con successo.



Difficile però non scorgere l'influsso di questa filosofia nelle vicende di numerosi altri personaggi. Emblematico in questo senso il percorso evolutivo degli X-Men, auto-esiliatisi sull'isola-Stato di Utopia, nome profondamente significativo a testimonianza del definitivo tramonto del sogno di una pacifica convivenza tra razze diverse su cui il gruppo poggiava la propria ragione d'essere, dove vivono ormai come un esercito in difesa della razza mutante.
Per ora non è dato sapere se il nuovo corso della Casa delle Idee proseguirà su questa linea o se virerà in una direzione più classica e avventurosa, ma le attese restano comunque altissime.

A convincere a prescindere infatti sono i nomi coinvolti nel rilancio che includono numerosi giovani autori sulla rampa di lancio già capaci di sorprendere con idee innovative e audaci, a cui è concessa l'opportunità di affermarsi definitivamente nell'olimpo del fumetto mainstream a stelle e strisce.



the Gramophone

Lasciate ogni speranza voi che entrate

di Matteo Del Bo

BARONESS
-YELLOW & GREEN-
RELAPSE



Selezionati per voi: *Take My Bones Away, Cocainium, Psalms Alive*

Non è facile parlare di *Yellow & Green*, il doppio album che John Baizley e soci hanno dato alle stampe è sicuramente il disco più controverso dell'anno e il terremoto più rilevante nell'ambiente.

Band relativamente giovane, i Baroness, sono diventati subito i portabandiera di quella che è stata presto definita una vera e propria scena in quel di Savannah, graziosa (?) cittadina americana che ha cominciato a sfornare gruppi accomunati da una certa pesantezza dei suoni e dalle *molte barbe* dei componenti.

C'è da dire che i nostri non sono nuovi alla pratica di rimescolare le carte in tavola, già con il *Blue Record* avevano dato prova di essere in grado di mettersi in gioco, spostandosi dallo sludge dell'esordio a un disco le cui coordinate erano più facilmente rintracciabili nel metal e nel thrash più classico, senza però scontentare i fan della prima ora, lasciando inalterata quella tipica pesantezza paludosa.

Con *Yellow & Green* si abbandona praticamente del tutto la palude che forse era lecito aspettarsi per sconfinare in lidi decisamente più ariosi e melodici; *Yellow*, la prima parte del disco e quella più pesante, è composta principalmente da pezzi in costante bilico fra il rock anni '90 e il progressive anni '70, avvolti da una evidente patina pop, una combinazione che spiazza sin da *Take My Bone Away*, pezzo che ci consegna un inedito Baizley dietro il microfono in quello che è il suo nuovo modo di cantare, abbandonando del tutto growl e urla ferine con i quali era solito esprimersi. Incredibile a dirsi ma, per quanto mi riguarda, *Yellow* funziona. Certo bisogna prendere un bel respiro e dimenticarsi per un attimo che in copertina c'e' scritto Baroness, operazione non sempre facilissima per i fan, ma funziona.

La seconda parte, *Green*, è decisamente più malinconica, sperimentale e liquida ed è quella che farà incazzare (ancora) di più i fan, gli stessi fan che solitamente lamentano l'immobilità artistica dei propri idoli e si trovano completamente spiazzati e delusi quando osano, come in questo caso dove



rari spunti di aggressività sono affogati in un mare di melodie fluenti e sognanti.

A discapito di quello che sarà o meno il successo del disco, i Baroness hanno detto la loro. Ascoltando attentamente *Yellow & Green* si riuscirà a sentire, nonostante fuori dai canoni che ci si aspettasse, che hanno fatto un disco che solo loro potevano fare e che in una certa maniera suona comunque come un disco dei Baroness.

Non è certo un opera priva di difetti: da un lato ci sono un paio di canzoni che appaiono buttate lì troppo in fretta, giusto per far numero e concretizzare l'idea del doppio album (che con un paio di pezzi in meno sarebbe stato tranquillamente su un disco unico) e dall'altro una produzione che non valorizza abbastanza il basso se non in qualche sporadico episodio. Nel suo insieme mi viene spontaneo dire che i Baroness abbiano spuntato la più difficile delle prove: rivoluzionarsi completamente e imboccare una nuova strada senza avere paura e senza incertezze.

Se sicuramente i fan avranno già sentito e giudicato il disco è pur sempre vero che una ripartenza del genere merita attenzione anche a chi non è solito ascoltare i Baroness, qualche ascoltatore di rock alternativo potrebbe trovare questo disco interessante e potrebbe pure, con un percorso a ritroso, scoprirsi piacevolmente sorpreso da sonorità che non conosceva o pensava non interessargli.

Il disco e' tutto in streaming su http://baroness.bandcamp.com/ provate a dargli una possibilità se siete dei neofiti o provate a dargli una seconda, terza, quarta possibilità se siete del gruppo dei delusi fan della prima ora, potreste scoprire che non è poi così tanto male.

In chiusura c'è da segnalare che quest'estate, durante il tour di promozione del disco, il bus dei Baroness ha subito un incidente abbastanza pesante ma tutta la ciurma si è ripresa alla grande e, seppure con qualche ammaccatura di troppo, sono di nuovo tutti in piedi: forza e coraggio!

La primadonna del pop

di Andrea Chirichelli

MARINA AND THE DIAMONDS
-ELEKTRA HEART-



Selezionati per voi: ***Primadonna, Power Control, Fear and Loathing***

Si dice spesso che il secondo album/film/opera in generale, per un artista, è sempre il più difficile. La regola vale anche per Marina Lambrini Diamandis meglio nota col nome d'arte di Marina and the Diamonds (nota: i diamanti del caso non sono la sua band d'accompagnamento ma i suoi fan) che dopo aver sbalordito il mondo della pop music intelligente (sì, esiste) con lo strepitoso *The Family Jewels*, uscito in sordina nel 2008 e assurto a rango di culto dopo pochi mesi, con *Electra Heart* ha fatto il passo più lungo della gamba. Affascinante e bizzarra come si conviene ad una popstar moderna, Marina con il suo primo album aveva centrato il perfetto connubio tra musica, un pop elaborato che pur essendo di facile presa mostra il suo spessore solo dopo plurimi ascolti, testi efficacissimi e immagini, con due video originali ed intriganti.

Stavolta vuoi per le enormi aspettative che si erano venute a creare attorno alla cantante gallese di origine greca, vuoi per una scelta rischiosa, quella di presentare il nuovo album con un'opera unica divisa in più parti, interpretate da una alter-ego della protagonista, che si propone, parole dell'artista come "un mix tra Marilyn Monroe, Madonna e Maria Antonietta", il risultato è buono ma non eccezionale. Certo alcuni pezzi, come *Power & Control* sembrano provenire direttamente dalla parte buona degli anni '80 e altri, come *Primadonna* e *Fear and Loathing* dimostrano una certa maturità da parte della nostra eroina in fase di scrittura, ma gemme iconoclaste e spiazzanti come erano state *Mowgli's Road, Obsessions* e *Hollywood*, capisaldi della precedente opera, stavolta non sono presenti nella tracklist. Intendiamoci, siamo varie spanne sopra le Katy Perry del caso (non che ci voglia molto, in effetti), ma dopo un esordio così folgorante, forse era lecito aspettarsi un passo netto in avanti e non questa smarcata laterale. Al prossimo lavoro il compito di stabilire se la bella Marina sia stata o meno un fuoco di paglia bruciato troppo in fretta.

Ritorno in grande

di Matteo Del Bo

TURBONEGRO
-SEXUAL HARASSMENT-
UNIVERSAL / VOLCOM



Selezionati per voi: ***Shake Your Shit Machine, Dude Without a Face, Mister Sister***

I Turbonegro sono uno di quei gruppi che non si dimentica facilmente quando li si incrocia (e a tutti gli ascoltatori di musica dura&pesante capita prima o poi di incrociare la loro strada); tutto colpisce al primo impatto: il monicker, i membri, il loro immaginario e, soprattutto, la musica.

In giro dal 1989, alfieri scandinavi del rock e di quel deathpunk che hanno contribuito a creare, investiti da un successo incredibile all'uscita di *Apocalypse Dudes* nel '98, hanno subìto un paio di battute d'arresto nel corso della loro carriera ma sono sempre tornati più forti che mai, costruendo una discografia a colpi di dischi dalla qualità invidiabile.

Nel 2010 arriva la separazione con lo storico cantante Hank von Helvete e in seguito l'annuncio di aver trovato un degno sostituto in Tony Sylvester, membro fondatore del fan club ufficiale dei nostri in quel di Londra e in forza ai The Duke of Nothing; per dirla con parole sue: "un sogno che si avvera".

Dopo una serie di date live di rodaggio, tornano ora con questo nuovo album, *Sexual Harassment*, che se da un lato registra la perdita della vena più punkish che da sempre contraddistingue il loro suono, dall'altro ci regala dieci canzoni di puro e sanguinante rock'n'roll. Il disco, che è stato il mio personalissimo disco dell'estate e probabilmente dell'anno, è un disco che anche se non riesce a bissare l'importanza dei classici della band, come *Asscobra* o *Apocalypse Dudes*, piazza comunque una generosa manciata di instant classic. Difficile l'impresa di citare un pezzo che spicca, mi ritroverei a riscrivere la tracklist e sprecare aggettivi superlativi per ogni canzone; già sceglierne *solo* tre per metterli nel nuovo volume di audioPLAYER(S) è stata una sofferenza.

Di solito non è facile sostituire un membro chiave come il cantante, eppure i Turbonegro si sono rimboccati le maniche anche questa volta e hanno tirato fuori un disco divertente e diretto. Chapeau.

di Tommaso De Benetti

KATATONIA -DEAD END KINGS-

PEACEVILLE



Selezionati per voi: ***Hypnone, The Racing Heart, Leech***

Partiamo da un fatto incontrovertibile: i Katatonia, metal band svedese in attività dal lontano 1991, non sbagliano un album praticamente da *Brave Murder Day*, secondo disco in una carriera che conta nove uscite principali e almeno dodici EP. Qualcuno potrebbe considerare il primo *Dance of December Souls* un prodotto primitivo e non ancora in grado di riflettere la vera anima melodica del gruppo, ma cercherò di cavarmela dicendo che si tratta fondalmentamente di gusti e di apprezzamento (o meno) del cantato growl. 20 anni dopo, *Dead End Kings* si inserisce alla perfezione in quel periodo della carriera dei Katatonia iniziato con *Last fair Deal Gone Down*: ancora una volta abbiamo un disco granitico, cantato completamente in voce pulita, quasi-concept (su Stoccolma) e capace di riflettere alla perfezione i colori e le sfumature degli inquietanti artwork di Travis Smith, questa volta ossessionato da uno strambo immaginario aviario-industriale.

Dopo due dischi consecutivi dalle tinte simili, *The Great Cold Distance* e *Night is the New Day*, *Dead End Kings* afferma la sua identità sterzando quanto più possibile verso desolati panorami prog che piaceranno agli amanti dei Tool, in pezzi sì melodici ma che intenzionalmente mancano l'approcciabilità di quelli di *Viva Emptiness*, forse il disco più orecchiabile del lotto.

I pezzi vivono di personalità propria alternando fasi più tranquille (*The Racing Heart, Lethean*) ad altre pesanti come una cascata di cemento (*Buildings*), che mal si prestano ad un ascolto superficiale. Nei testi tornano alcuni temi già esplorati in passato, ma a questo giro purtroppo Renske sembra incapace di far davvero male.

Dead End Kings è comunque uno di quei dischi da sentire e risentire, e perfino da toccare e sfogliare se siete fra i fortunati possessori dell'edizione formato libro con vinili, DVD 5.1 e (due veramente ottime) bonus tracks. Con un po' di impegno, i passaggi più ostici vi sveleranno cosa si cela in fondo ai vicoli ciechi scandinavi.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<


HERE COMES A NEW
CHALLENGER!
Videogiochi. Da ora, con più
Dr. Manhattan.
RINGCAST
disponibile su itunes e www.parliamodivideogiochi.it

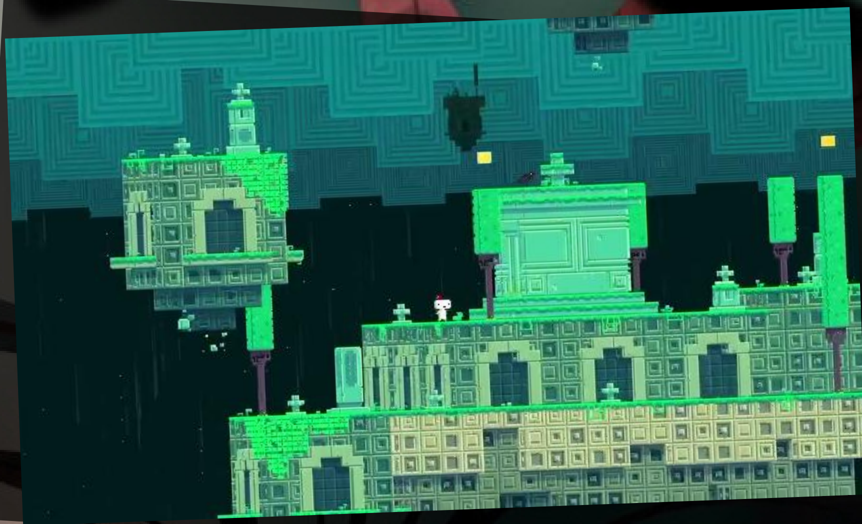
PIATTAFORME PASSATE E PRESENTI

di Dario Oropallo

Prima che l'industria dei videogiochi assumesse un'importanza preponderante nell'economia dell'intrattenimento e che si formasse quello che potremmo definire uno star system ludico contemporaneo, in cui al nome Call of Duty è associato un FPS bellico, i produttori di videogiochi tentavano già di conquistare il pubblico con simbologie accattivanti e d'effetto: le mascotte. I primi esempi di personaggi-simbolo erano nati per caso e a causa di limitazioni tecniche (come nel famigerato caso di Mario), ma con il miglioramento delle capacità hardware delle console era possibile fare di più: era necessario impegnarsi nel creare un personaggio accattivante, che sapesse conquistare il pubblico. Il primo esemplare di questa nuova specie divenne rapidamente il principale avversario dell'idraulico Nintendo: il suo nome era Sonic. Con l'assottigliarsi dei contendenti nello sviluppo hardware, le mascotte divennero i simboli delle rispettive software house: Rayman, Crash, Spyro, ecc.. Cosa accomuna tutti questi personaggi da noi citati? Il genere a cui appartenevano i videogiochi di cui essi erano protagonisti: i giochi di piattaforme, comunemente noti come platform.

La definizione di questo genere non è facile: in sintesi, potremmo descrivere un platform come un gioco in cui il giocatore controlla un personaggio che si muove attraverso un percorso accidentato per giungere da un punto A ad un punto B, recuperando oggetti bonus ed evitando ostacoli di varia natura (nemici, trabocchetti, precipizi); ogni gioco può presentare elementi peculiari che possono alterare la natura di gioco anche in maniera notevole, creando ibridi di varia natura. Si tratta di uno dei generi più longevi ed apprezzati dal pubblico: *Donkey Kong*, considerato il padre del genere, è del 1981. Da allora ogni console ha potuto contare sul suo gioco di piattaforme principale, con le opere Nintendo e SEGA a paradigmi del genere; esempi di un'evoluzione in cui la tecnologia era spesso al servizio





del gameplay: si pensi all'importanza di *Super Mario 64* nell'esplorazione della terza dimensione, con l'introduzione dello stick analogico.

Già l'era PlayStation mostrava i primi segnali di un forte cambiamento: *Tomb Raider*, per importanza paragonabile all'opera di Miyamoto, presentava una forte ibridazione con elementi d'azione. Con l'avanzamento della tecnologia il genere subì un forte ridimensionameto, soprattutto durante la generazione 128-bit: l'assenza di sostanziali novità nel genere e la nascita (ed il successo) di ibridi come i giochi action-adventure e open world determinò una debacle del genere, apparentemente destinato ad un lento declino.

Durante l'ultima generazione di console la situazione sembra essersi ribaltata: *New Super Mario Bros 2* è solo l'ultimo (ed il meno riuscito) videogioco di una lista che conta *Rayman Origins*, *Super Mario 3D Land*, *Skylanders*: opere sia mainstream che indipendenti che tentano e spesso riescono a mostrare un'estetica ed un gameplay originali, diversi dal machismo o dalle ambizioni realistiche di altri generi. I platform di questa generazione presentano le reminescenze di una storia ventennale, come nel caso di *Super Mario Galaxy*, *FEZ* o *Mirror's Edge*: l'aspetto tecnico diventa un prolungamento di un gameplay che tenta soluzioni inusuali ed inaspettate, ponendo il giocatore di fronte a situazioni inedite o solo apparentemente familiari; da questo punto di vista i migliori platform usciti in questi anni sono dei veri e propri manuali di design dei videogiochi, rispondendo con intelligenza alle esigenze del giocatori moderno senza ricorrere a scene scriptate o ad inutili forzatura drammatiche. D'altronde l'eredità dei platform sopravvive anche in altre forme: cosa sarebbero action-adventure come *Assassin's Creed* o *Uncharted*, senza una parete da scalare? Anche se con alcune lacune ed una notevole semplificazione, anche il genere più popolare di questa generazione ha come genitore un carpentiere ed uno scimmione.

Sulle strade di SimCity, la mappa è il territorio

di Matteo Bittanti



Lo confesso. Ho passato i migliori anni della mia vita a *SimCity*. Di giorno sopravvivevo a stento a Milano. Di notte, con la pazienza di Penelope, costruivo e ri-costruivo una città (im)possibile. Hai presente *Dark City*? *SimCity* rappresentava un'alternativa, l'unica possibile, alla Milano degli alieni e degli alienati. Sperimentavo, in forma vicaria, situazioni urbane che il capoluogo lombardo non era – *non è* – in grado di offrire. Cancellavo, a colpi di click, i bug di sistema. Aria tossica, traffico persistente, automobili sui marciapiedi, soundtrack del clacson, consumo compulsivo [*OBEY! BUY MORE! CONSUME! WATCH TELEVISION!*], sporcizia e incuria, cantieri infiniti, status symbol coatti, i pubblicitari e i marchettari, il tragico rituale dell'aperitivo... Creavo parchi e piste ciclabili. Zone pedonali. Scuole e biblioteche. Cancellavo d'*amblé* centri commerciali e vie della moda. L'illusione di onnipotenza offerta dalla simulazione elettronica compensava il senso di reale impotenza che provavo camminando per le vie di Milano.

San Francisco è una città videoludica. Da dieci anni risiedo, psicologicamente e geograficamente, a *SimCity*. Hai presente *Tron*? Sono l'avatar della mia stessa fantasia virtuale, la fantasia che ho costruito sullo schermo. Nell'ultima decade sono cambiate molte cose. Prendi i videogiochi, in crisi creativa da almeno un lustro. Le ragioni dell'*impasse* sono numerose. Cito tre fattori correlati: l'avvento del cosiddetto web 2.0, che ha introdotto forme ludiche partecipative e costruttive di fruizione nelle dinamiche della rete; il crescente successo di piattaforme mobili come smartphone e tablet che hanno reso possibili nuove modalità di interazione con gli spazi urbani. Infine, il fenomeno della ludi-



cizzazione del quotidiano, che ha introdotto prassi giocose in contesti non ricreativi.

Con "prassi giocose in contesti non ricreativi" mi riferisco a fenomeni riconducibili tanto alla *paidia* quanto al *ludus*, per usare la distinzione di Roger Caillois del classico *Gli uomini e i giochi. La maschera e la vertigine* (1958). Il termine *paidia* indica pratiche giocose non strutturate, spontanee, imprevedibili, non definite in modo rigoroso. Il *ludus* invece contraddistingue giochi regolati da istruzioni non negoziabili. Esempio: gli scacchi.

I nostri nuovi giocattoli - smartphone in primis - facilitano la riconfigurazione del quotidiano attraverso il filtro ludico. Per ragioni di spazio, in questa sede cito un solo esempio: il camminare. Questa attività offre, per lo meno in potenza, innumerevoli possibilità giocose. Una di queste è la modalità "psicogeografica". Nella definizione dei Situazionisti, la psicogeografia studia "[G]li effetti precisi dell'ambiente geografico, disposto coscientemente o meno, che agisce direttamente sul comportamento affettivo degli individui" come si legge nel primo numero dell'*Internazionale Situazionista* (1958). Lo scopo di questo approccio è portare in primo piano le strategie coercitive da parte delle classi dominanti e dei loro funzionari - dagli urbanisti alle forze dell'ordine, ma anche delle corporation e dal marketing, perché *Essi vivono* - ai danni dei cittadini. Applicare tattiche psicogeografiche significa operare una decostruzione critica degli spazi urbani finalizzata a) alla ridefinizione concettuale prima ancora che architettonica degli ambienti esistenti e b) all'ideazione di possibili alternative.

Per quanto mi riguarda, l'*appeal* della psicogeografia risiede nel suo approccio irriverente e sbarazzino. Guy Debord e Rudolf Vaneigem hanno proposto tecniche di esplorazione psicogeogra-

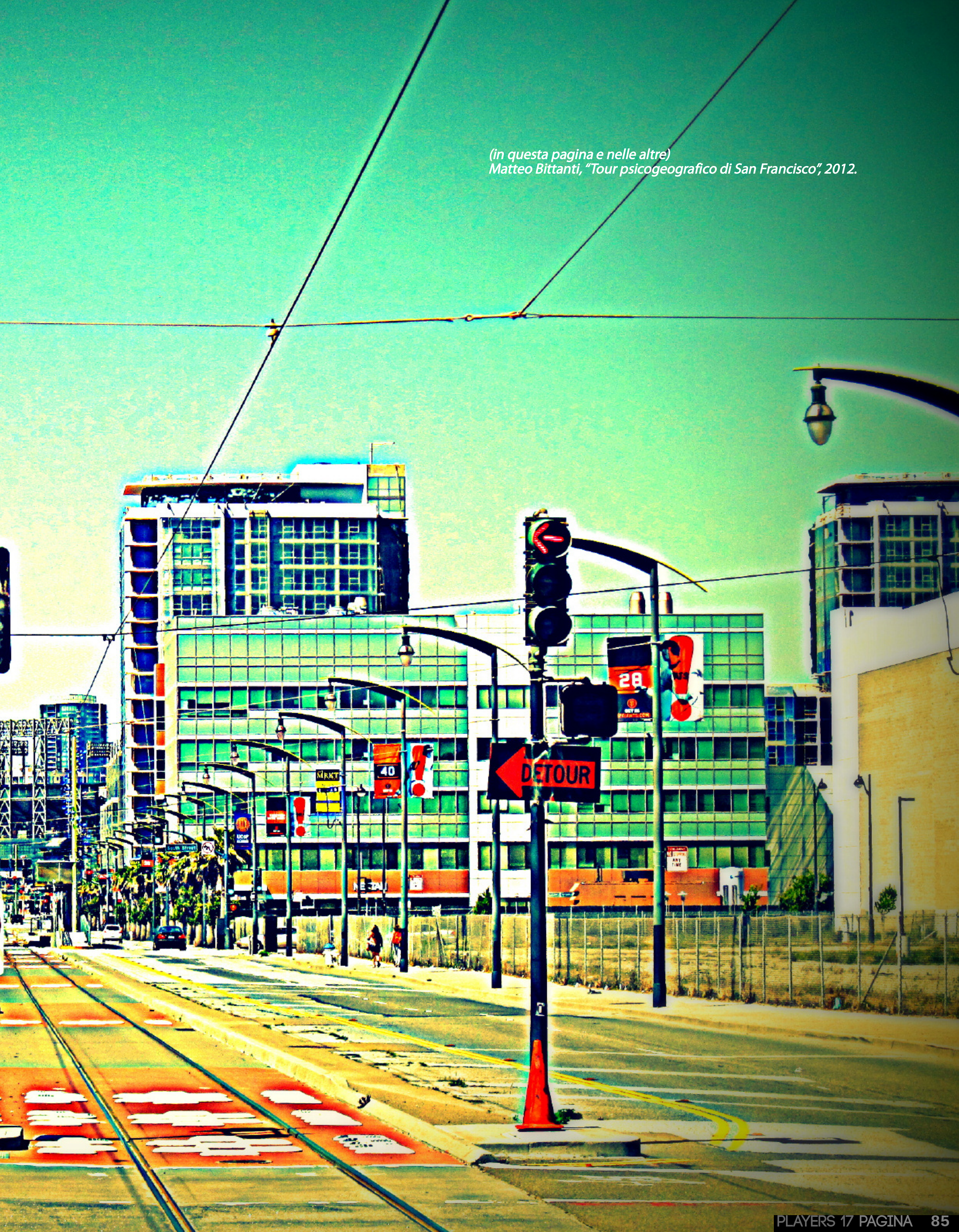
fica attraverso performance ludiche. E' il caso della *dérive* (deriva), termine che definisce una tipologia particolare di movimenti pedestri sul territorio urbano. Debord ha fornito alcuni suggerimenti per portare a termine con successo una deriva psicogeografica:

> "Per fare una deriva, andate in giro a piedi senza meta od orario. Scegliete man mano il percorso non in base a ciò che sapete, ma in base a ciò che vedete intorno. Dovete essere straniati e guardare ogni cosa come se fosse la prima volta. Un modo per agevolarlo è camminare con passo cadenzato e sguardo leggermente inclinato verso l'alto, in modo da portare al centro del campo visivo l'architettura e lasciare il piano stradale al margine inferiore della vista. Dovete percepire lo spazio come un insieme unitario e lasciarvi attrarre dai particolari." (1956)[1]

L'attuale *revival* della psicogeografia risponde all'esigenza, anzi, *urgenza,* di ripensare le dinamiche di socializzazione negli spazi urbani in un'era di crisi [ambientale, economica, ideologica]. In aggiunta alle brillanti iniziative di neo-psicogeografi come Will Self e Ian Sinclair, il revival è ravvisabile in fenomeni solo apparentemente periferici come la proliferazione di *app* per smartphone che coniugano le strategie debordiane con le possibilità di interazione offerte dalle nuove tecnologie. Una delle più interessanti si chiama, non a caso, *Dérive*. *Dérive* chiede al giocatore di portare a termine obiettivi casuali all'interno della propria città seguendo alla lettera istruzioni testuali visualizzate sullo schermo del proprio smartphone a intervalli di tre minuti. Creata dall'architetto Eduardo Cachuco di EFRC Design, l'app s'ispira a Drift Deck, un mazzo di carte creato nel 2008 da Near Future Laboratory che sollecita modalità di interazione con gli spazi metropolitane attraverso strategie che si fondano sulla spontaneità[2]. L'app ci sollecita a domandare alla prima persona che incontriamo per strada quale sia "il suo luogo preferito" oppure a "perdere tempo in modo consapevole e deliberato", spendendo due interminabili minuti seduti su una panchina. Queste pratiche apparentemente sciocche ci invitano a prestare attenzione a ciò che ci circonda, per diventare pienamente consapevoli dell'ambiente di gioco, per così dire, ed interagire con altri NPC.

Una seconda app per smartphone, *Serendipitor* arricchisce il deambulare cittadino per mezzo di tattiche psicogeografiche[3]. Nello specifico, consente di "individuare qualcosa mentre si cerca qualcos'altro". Dopo aver definito il punto di partenza e di arrivo di una passeggiata, *Serendipitor* suggerisce possibili traiettorie, visualizzando una serie di istruzioni sulla mappa di Google. Le "istruzioni" si ispirano alle pratiche di artisti come Vito Acconci, Fluxus e Yoko Ono e prevedono obiettivi quali il pedinamento di un individuo che indossa un capo di abbigliamento di colore verde oppure l'osservazione delle nuvole, da fotografare con il proprio smar-





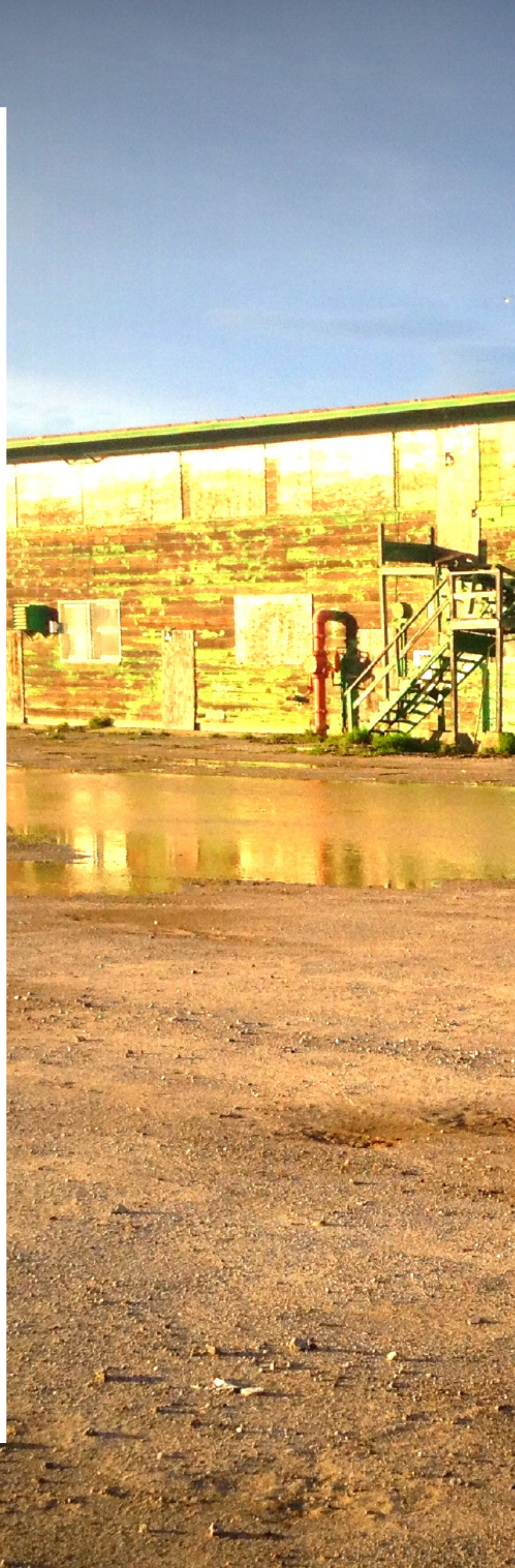
(in questa pagina e nelle altre)
Matteo Bittanti, "Tour psicogeografico di San Francisco", 2012.

tphone. Nel 1969, Acconci aveva intrapreso una nuova fase della sua sperimentazione, coniugando performance art e fotografia. Una delle sue performance più interessanti s'intitola "Following Piece": nel corso di un mese, Acconci segue un individuo selezionato in modo casuale per le strade di New York, fino a quando il "bersaglio" entra in un'abitazione privata. Documenta il surreale *stalking* con la macchina fotografica. Attraverso questa performance, l'artista riflette sul proprio ruolo, sulla propria identità. "Il mio ego diventa un quasi "non-ego". Mi metto al servizio di questo schema", leggiamo nelle sue note. In altre parole, Acconci subordina la propria agenza e autonomia alle regole del gioco che egli stesso ha definito. Il *gioco* in questione è, al tempo stesso, una performance artistica. Non c'è da sorprendersi: tutti gli artisti sono giocatori, anche se non tutti i giocatori sono artisti. Oggi, grazie a *Serendipitor* posso diventare l'avatar di Acconci. Meglio ancora, il mio alter ego. Un altro comando mi sollecita ad "entrare nel palazzo più alto e raggiungere l'ultimo piano dell'edificio con l'ascensore". Oppure a "sorridere alla prima persona che incontriamo per strada". Cammino e annoto, osservo, immortalo. In altre parole, l'app propone una forma di navigazione "alternativa", fondata sulla imprevedibilità invece che sull'efficienza, la puntualità e la produttività. La complessità dell'itinerario è influenzata da fattori quali il tempo a disposizione per portare a termine la "missione" – un fattore negoziabile dall'utente. Con *Serendipitor*, divento un quasi non io e mi metto al servizio del piccolo schermo dello smartphone.

Una terza app, *Drift* (traduzione inglese del termine *dérive*), mi aiuta a perdermi in luoghi familiari. La sensazione perturbante prodotta dalla scoperta dell'inaspettato e dell'imprevisto produce un susseguirsi di epifanie. A scanso di equivoci, ci tengo a precisare che non si tratta di squallida *gamification.* Non sono previsti check-in idioti modello FourSquare. O la raccolta punti Nikefuel. Nè ricompense economiche modello GigWalk. Tanto le gratificazioni quanto gli obiettivi sono intrinseci alla pratica ludica. Detto altrimenti: il gioco è fine a se stesso. Sviluppata dal canadese Justin Langlois in collaborazione con Broken City Lab, *Drift* attesta che la psicogeografia è qui per restare.

I miei tour psicogeografici hanno luogo nelle zone più industriali di San Francisco, nelle aree in trasformazione, in quelle che stanno vivendo massicci processi di *gentrification*: Mission District, Potrero, China Basin, senza dimenticare quartieri socialmente reietti, come Bay View e Hunter's Point, lontani dai quartieri turistici e popolari fotografati da milioni di turisti. Aggiungo, *en passant,* che per orientarmi nella Bay Area mi servo della mappa di San Fierro, il *doppelganger* ludo-urbano di Rockstar Games. Niente di nuovo. Dopo tutto, i situazionisti esploravano Amsterdam con la mappa di Berlino.

In tutti i casi, le mie avventure





peripatetiche hanno inizio sullo schermo. Mi servo infatti di Google Maps (2004) e di Google Street View (2007) per pianificare possibili traiettorie, individuare possibili obiettivi, studiare possibili pattern... Salvo sovvertirli sul campo – o meglio, *in strada* – grazie alle summenzionate app, *Dérive*, *Serendipitor*, *Drift* e al *mood* del momento. Del resto, il *cheating* è parte integrante dell'esperienza ludica. Google Maps e Street View hanno raccolto l'eredità di *SimCity.* L'imperativo panottico del *software toy* di Will Wright ha trovato una sublime ridefinizione nello strumento cartografico dell'azienda di Mountain View che ha fatto la sua prima apparizione in rete a una decade di distanza dalla pubblicazione di *SimCity 4*. La simulazione indoor ha lasciato il posto a un'esperienza iper-realistica outdoor. A Milano creavo una città alternativa attraverso *SimCity.* A San Francisco gioco con Google Maps & Street View, esplorando il territorio urbano in modo creativo usando *Città di vetro* di Paul Auster come guida spirituale.

Mappare San Francisco con gli strumenti cartografici di Google mi ricorda le modalità di visione descritte da Michel De Certeau nel celebre saggio "Camminando nella città", incluso nell'*invenzione del quotidiano* (1980). In apertura, l'intellettuale francese descrive la New York che vede da una posizione privilegiata: la cima del World Trade Center. La visuale dall'alto, omnicomprensiva restituisce la cosiddetta "città concetto": la metropoli geometrica ed astratta, definita ex ante dalle istituzioni, dagli architetti, dagli urbanisti e dagli interessi economici. *SimCity.*

Quindi De Certeau scende per strada e "scopre" un'altra città, quella che esiste "ad altezza uomo", quella dei pedoni che si spostano all'interno di un tessuto urbano che non hanno potuto progettare, determinare, modificare. Il pedone, tuttavia, non è impotente, perché il suo deambulare non è definito in modo perentorio dalle istituzioni. Al contrario, vaga a piacimento senza meta, "perdendo tempo", praticando scorciatoie, rifiutando l'impostazione votata all'efficienza degli urbanisti. Secondo De Certeau, il camminare può diventare un'attività di bracconaggio nel momento in cui il soggetto mette in atto una sovversione consapevole e deliberata delle "regole del gioco" definite dai *game master. Grand Theft Auto.*

Google Maps e *SimCity* producono città-concetto. Spazi geometrici, visualizzati dall'alto, fotografati dall'occhio elettronico delle macchine (computer, satelliti). Per converso, Street View, restituisce l'immagine di una città ad altezza uomo o, meglio, della vettura di Google[4] che scatta fotografie in automatico. *clickclickclick.* Attraverso la fotografia ci impossessiamo della città. La facciamo *nostra.* La comprendiamo meglio. La condividiamo con altri [instagram, flickr etc]. Negli sparatutto, *to shoot* significa sparare. Il fucile è una videocamera virtuale che distrugge ciò che mostra. Nel videogame della realtà, *to shoot* significa catturare im-



Doug Rickard, "A New American Picture", 2011.

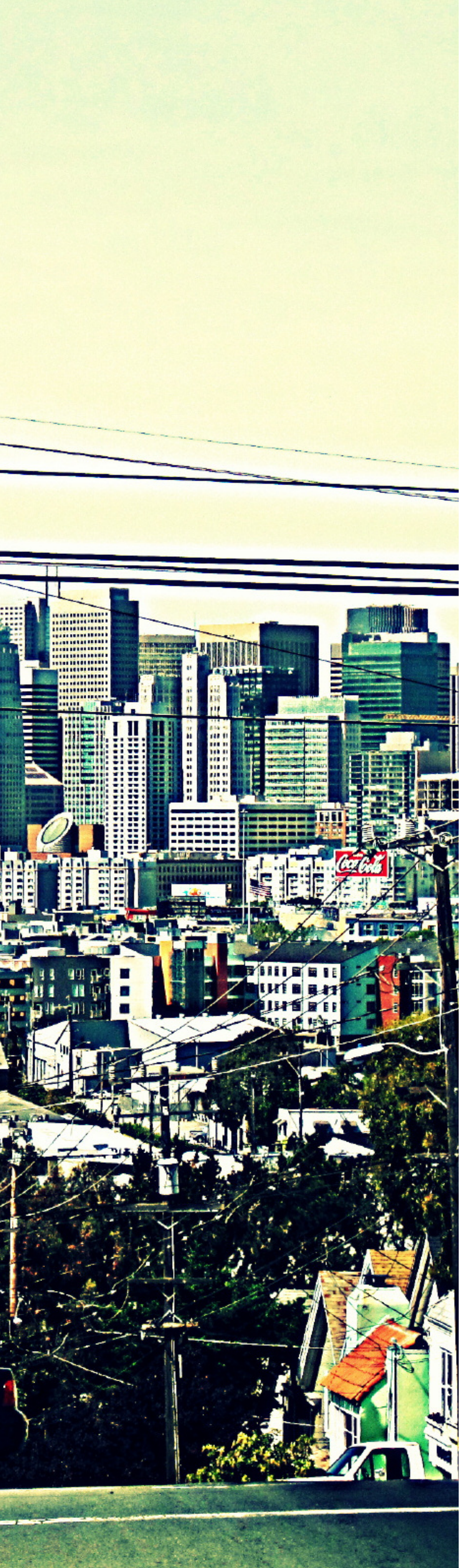
[1] Guy Debord, *Théorie de la dérive*, in Les Lèvres nues, n. 9, Bruxelles, novembre 1956. Ripubblicato senza le due appendici in: *Internationale Situationniste*, n. 2, Paris, décembre 1958; trad. it.: Internazionale Situazionista, Nautilus, Torino.

[2] Cachuco ha sviluppato un set di istruzioni per città come Parigi e Biella (!). Altre città previste sono Londra, Johannesburg, Istanbul, Rio De Janeiro, Barcellona e Milano. Trattandosi di un progetto di natura artistica ed aperta, l'architetto sollecita forme di consumo partecipativo e incoraggia mod creativi.

[3] Sviluppata da Mark Shepard presso il V2_ Institute for the Unstable Media durante una residenza all'Eyebeam Art+Technology Center, *Serendipitor* fa parte del progetto di Creative Capital, Sentient City Survival Kit. Inaugurato nel 2008, Creative Capital consiste in una serie di esperimenti di *sousveillance* e di *personal tracking* cartografico finalizzati a ripensare le logiche della vita urbana nel ventunesimo secolo.

[4] Presto interamente cibernetica.

[5] Nel 2010, Microsoft è stata accusata di aver sviluppato un'app "razzista" per i suoi smartphone. Soprannominata "ghetto app", questa opzione per il Bing Maps Mobile visualizzava le "zone pericolose" per i pedoni, dove la pericolosità è misurata su fattori di natura razziale e socio-economica, il che significa che le "aree a rischio" sono per lo più abitate da afro-americani, ispanici e altre minoranze.



magini. Da un lato distruzione creativa. Dall'altro creazione potenzialmente distruttiva. Lo smartphone mostra e insieme colleziona. L'iPhone è, contemporaneamente, una mappa interattiva, una videocamera, una macchina fotografica, un blocco notes, un dispositivo sovversivo quando diventa, per esempio, uno strumento di *sousveillance.* Lo smartphone è la migliore interfaccia per giocare con gli spazi urbani. Ci permette di *vedere* meglio. Di creare nuove realtà.

Alcuni fotografi hanno sfruttato Google Maps e Street View per portare in primo piano le contraddizioni tipiche di una tecnologia che insieme illumina ed oscura le tensioni e le dinamiche di potere del quotidiano. Non mi riferisco tanto agli ubiqui Jon Rafman e Michael Wolf, quanto a Doug Rickard, autore di progetti come "American Suburb X" e "These Americans", archivi fotografici accessibili in rete che documentano i suoi viaggi personali nelle comunità povere e pericolose, emarginate e neglette, reiette e maledette dell'America contemporanea. Dal 2009, Rickard usa Google Street View come se si trattasse della sua macchina fotografica digitale, immortalando i ghetti e i quartiere poveri delle metropoli in declino: Atlanta, New Orleans, Jersey City, Durham, Houston, Watts (Los Angeles) e Camden. E poi le cittadine di Waco, Artesia, Dothan e Macon[5]. "A New American Picture" è un viaggio virtuale, un *road trip* statico. Il fotografo ha scandagliato oltre quindicimila istantanee, pari a svariati terabyte di dati, selezionando un'ottantina di opere per un'esibizione al MoMA.

A differenza di Rickard, la mia esplorazione urbana non è limitata allo schermo. Scendo fisicamente in strada, scattando fotografie con una macchina digitale Canon punta-e-scatta. Modifico successivamente le immagini ottenute con il filtro HDR di Google Picasa, ma il *look-and-feel* è quello dell'iPhone, il filtro estetico della contemporaneità. Queste immagini "ad alta definizione" riflettono la mia percezione di San Francisco, una città definita dalla fiction, e nello specifico dagli immaginari videoludici, cinematografici e televisivi. Intendiamoci: è solo un gioco, un *divertissement*. Pura paidia. Ma mi spinge a guardare *meglio.* A guardare di più. A osservare quello che mi circonda. A interrogarmi sulle trasformazioni in atto. Per progettare possibili cambiamenti. Sul campo, non semplicemente sullo schermo. Le fantasie forniscono il sostrato ontologico del reale, come sanno benissimo i giocatori più accaniti e gli psicogeografi virtuali. Senza le fantasie, il quotidiano imploderebbe. Una società che non gioca è una società incapace di sognare. Rinunciare al gioco significa accettare passivamente lo status quo. Oggi possiamo diventare i game designer della nostra esistenza. Metterci in gioco. Senza attendere istruzioni da Electronic Arts.



La vita è un collage







di Andrea Chirichelli

Larissa Haily Aguado nasce a Bahia Blanca, Argentina, nel 1975. Finite le superiori si trasferisce a Buenos Aires dove frequenta la facoltà di architettura e design presso la locale università. Dopo avere speso parecchi anni lavorando come insegnante di graphic design e designer, decide di cambiare stile e approfondire la tecnica del collage. Il suo primo progetto in quest'ottica è "Life is a collage", datato



Larissa Haily Aguado



2008. Il ritorno al lavoro manuale inteso in senso lato, tagliare la carta, sovrapporre le figure, creare nuove immagini utilizzando foto e illustrazioni, le permette di sperimentare nuove tecniche e approcci al mondo della grafica. Dal mouse e dalle tavolette grafiche Larissa passa alla colla, alle forbici e alla carta: i suoi lavori, molto apprezzati sulle riviste di moda più importanti del mondo, si possono trovare sul suo sito, **www.larissahailyaguado.com**














THE
FREE
MAN


PLAYERS 18

